Guia dos Dragões de Arton
Maury "Shi Dark" Abreu

Introdução

Dragões. Seres reptilianos medindo quilômetros de altura. Em todos os cenários de RPG eles são tidos como inimigos formidáveis. As bestas mais ameaçadoras do mundo conhecido. E em Arton não é diferente.

Cridos pelo Deus dos Monstros, estas criaturas ameaçadoras perderam parte de seu território, mas continuam a ser temidas em todos os cantos do mundo. Não apenas por seu tamanho e sua força física, mas também pela força arcana: em Arton, TODOS os dragões são capazes de utilizar Magia.

O já famoso **Guia de Monstros de Arton** apresentou, de forma resumida, os seis dragões elementais viventes em Arton: dragões azuis, vermelhos, negros, brancos, verdes e marinhos. Mas estes não são os únicos. Além dos cinco dragões tamuranianos (que representam os elementos da cultura tamuraniana), existem também os terríveis dragões metálicos (ouro, prata, bronze, cobre), além de vários espécimes independentes, que não se encaixam em nenhuma das categorias e muitas outras desconhecidas.

O **Guia dos Dragões de Arton** serve para orientar aventureiros desinformados que pensam em enfrentar estas terríveis bestas místicas, e para os Mestres darem mais cor e diversidade a este que é, certamente, o mais famoso monstro da fantasia medieval.

Este é um livro distribuído gratuitamente. Sua venda é proibida.

É importante salientar que este é um Guia extra-oficial. Embora as regras estejam compatíveis com o Sistema Daemon e com o cenário de **Tormenta**, elas podem ser modificadas por futuras publicações.

Este guia modifica um pouco as regras de dragões apresentadas no **Guia de Monstros**, aplicando tabelas de idades e poderes específicos para cada espécie de dragão artoniano.

E agora prestem muita atenção nas informações. Qualquer descuido com estes monstros pode resultar em desastre...

Autor: Maury “Shi Dark” Abreu

e-mail: maury.abreu@bol.com.br

Website:
http://www.beholdercego.hpg.com.br

A Origem dos Dragões

Até que se prove o contrário, os dragões artonianos foram criados por Meggalokk, Deus dos monstros. Mas como sempre, alguns pesquisadores desconsideram a existência dos Deuses e tentam explicar a origem da vida sem sua presença.

A mais ou menos 260 milhões de anos atrás o mundo de Arton era dominado exclusivamente pelos répteis gigantes, como os dinossauros. Uma pequena porção de criaturas menores, conhecidas como sinapsídeos, viviam à sua sombra, escondendo-se e fugindo de seus predadores maiores. Estes sinapsídeos seriam aqueles que, milhões de anos mais tarde, dariam origem a todos os povos artonianos, como os antropossauros, humanos e semi-humanos.

Durante o domínio dos monstros gigantes, os dragões eram tidos como as criaturas mais avançadas. Eles eram os seres mais inteligentes existentes, muito mais do que os próprios sinapsídeos, que na época eram nada menos do que bárbaros bestiais irracionais.

Cerca de 195 milhões de anos mais tarde, uma catástrofe pôs fim ao domínio de Megalokk. Segundo os clérigos, esta catástrofe seria na verdade a força dos demais Deuses do Panteão, pondo fim à Era Megalokk para criarem suas próprias criaturas. Foi então que surgiram os humanos, elfos, anões e tantos outros seres vivos, moldados pelas mãos de Valkaria, Tenebra, Glórienn e outros deuses. Aqueles que descartam a presença dos Deuses explicam que tais criaturas teriam surgido a partir da evolução dos sinapsídeos, que seguiram diversos rumos distintos.

O fato é que com ou sem a presença dos Deuses, criaturas gigantescas como os dinossauros e os dragões acabaram limitando-se em regiões mais remotas, especialmente Galrasia e as Montanhas Sanguinárias. Aqueles que necessitam de uma temperatura mais glacial, como os dragões brancos, ficaram limitados a lugares como as Montanhas Uivantes.

Muitos estudiosos falam sobre as Geleiras do Grande Norte, localizadas além do Deserto da Perdição. A teoria sobre as geleiras vem do clima frio da antiga Tamu-ra, mas se tais geleiras existem ou não nunca foi comprovado. Se elas existem, é bem possível que seja o lar de muitos dragões brancos.

Em Arton os dragões são extremamente territoriais e solitários. Por um lado isso é uma vantagem para os humanos e semi-humanos. Uma vez que raramente se relacionam com outros de sua espécie, os dragões não procriam muito. A formação de casais é relativamente incomum, mas não impossível. Isso, no entanto, não ameaça a espécie, afinal poucas são as criaturas que conseguem matar um dragão adulto. Tal fato é, por outro lado, de grande importância para nossa sobrevivência: se não fosse por este isolamento os dragões poderiam procriar livremente, e em breve voltaríamos para a época em que a humanidade deveria se esconder destas criaturas aladas.

Tipos de Dragões

Os dragões costumam se dividir em três diferentes tipos principais: dragões elementais (brancos, negros, verdes, marinhos, azuis e vermelhos), dragões metálicos (cobre, bronze, prata e ouro) e dragões de Tamu-ra (que representam terra, ar, fogo, água e vácuo). Além destes, no entanto, existem outras espécies que não se enquadram nestes grupos devido a alguma característica. Em Arton o único catalogado é o terrível dragão-do-deserto (do qual poucas informações são precisas), mas não há como ter certeza da existência de outras espécies.

Dragões Bicéfalos

Os dragões bicéfalos são criaturas muito raras, que podem surgir do cruzamento entre duas espécies diferentes de dragões (mas isso não acontece sempre). São criaturas amedrontadoras, que combinam as características de ambas as espécies. Possuem duas cabeças, cada uma representando uma espécie de dragão. O corpo costuma ser listrado, com as cores destas duas espécies que ele representa.

Bicéfalos sempre terão os Atributos mais altos de cada uma das espécies que o gerou (isso inclui Focus, Pontos de Vida e de Magia, Proteção à Magia e IP). Uma vez que possuem duas cabeças podem usar a arma-de-Sopro duas vezes (cada cabeça é considerada um dragão de cada tipo).

Até onde se sabe, existem bicéfalos apenas de dragões elementais. Aparentemente os dragões orientais não geram bicéfalos. No entanto, essa teoria ainda não foi comprovada. Devido à proximidade dos dragões metálicos e dragões verdes, talvez a ocorrência de bicéfalos entre eles seja mais provável.

Características Draconianas

Os dragões estão divididos em diferentes categorias, e cada categoria tem seus traços específicos. Algumas característica, no entanto, são compartilhadas por todos.

Dragões são répteis gigantes, com o corpo revestido por escamas de diferentes cores, de acordo com a espécie. Normalmente eles andam sobre as quatro patas, mas a maioria é capaz de utilizar as patas dianteiras como membros, podendo manipular objetos. As patas sempre são dotadas de garras, as quais eles costumam usar para esmagar suas vítimas ou prendê-las, ou mesmo para rasgá-las em pedaços. Seu pescoço é longo, e muitos apresentam um tipo de crina ou barbatana de couro atrás da cabeça até o lombo, por toda área do pescoço. Também é comum que apresentem chifres, sejam eles grandes ou pequenos. Estes chifres são, na maioria das vezes, simples adorno, mas existem aqueles que apresentam chifres grandes, que podem ser usados em combate.

Todos os dragões são capazes de voar. Entre os dragões elementais, todos apresentam asas. Outras espécies de dragões não apresentam asas, mas ainda assim são capazes de voar normalmente. Isso se deve, provavelmente, à sua natureza mágica.

Todos os dragões possuem pelo menos um tipo de arma-de-Sopro. Eles são capazes de disparar, seja pela boca ou pela narina, algum tipo de substância: chamas, ácido, água fervente, veneno e outros. Apesar de o mais comum ser que cada dragão tenha um tipo de arma-de-Sopro, algumas espécies são capazes de utilizar dois tipos de sopro. Espécimes capazes de três ou mais tipos de arma-de-Sopro não são conhecidas.

Dando força à natureza altamente mágica dos dragões, suas armas-de-Sopro são tão violentas e perigosas que podem ferir, inclusive, criaturas que sejam vulneráveis apenas a Magias e armas mágicas. Isso torna estes monstros perigosos para qualquer criatura.

Todos os dragões artonianos são capazes de utilizar Magia, seja como habilidades naturais ou como Magias verdadeiras. Em geral, apenas os mais novos são incapazes de dominar esta técnica. Outra característica comum a todos os dragões, independente de sua idade, é sua imunidade contra Magias como Paralisia e Sono. Todos os dragões são capazes de enxergar no escuro e na penumbra com perfeição.

Os dragões estão entre as criaturas mais inteligentes de Arton. Entre seus vastos conhecimentos estão inúmeras Magias e diferentes idiomas. Alguns estudiosos acreditam, inclusive, que o idioma padrão utilizado no Reinado (o Valkar), seja derivado de um antigo idioma utilizado pelos dragões.

Lobo em Pele de Cordeiro

Os dragões são extremamente orgulhosos e consideram humanos e semi-humanos como criaturas inferiores, nada mais do que insetos incômodos. No entanto, algumas vezes os dragões podem estar andando entre nós sem que sequer seja notado.

Todos os dragões adultos são capazes de adquirir uma forma humana ou semi-humana específica a qualquer momento e por quanto tempo desejarem. Eles costumam se transformar quando precisam conversar com outras raças ou quando agir incógnito é mais vantajoso para eles. Também costumam usar esta habilidade para não assustar estes povos.

Quando estão transformados em humanos ou semi-humanos dragões mantêm todos os seus Atributos e suas habilidades. As únicas habilidades que eles não podem utilizar são sua arma-de-Sopro e suas armas naturais (garras e presas).

Cada dragão é capaz de adquirir apenas uma forma humana ou semi-humana. Um mesmo dragão não é capaz de se transformar em um elfo em um dia e no outro utilizar a forma de um goblin. Esta transformação sempre terá uma forma e aparência fixa.

A forma humanóide dos dragões costuma ser sempre de um elfo ou meio-elfo, ou elfos-do-mar para os dragões marinhos, mas tal regra não se aplica a todos.

Idade e Sociedade dos Dragões

Para fins de pesquisa (e regras de jogo) os dragões artonianos são divididos em 8 categorias de idade: filhote; filhote adulto; jovem; jovem adulto; adulto; antigo; ancião; grande ancião.

Quanto mais novo um dragão, menor será a extensão de seus poderes, tanto mágicos quanto físicos. Dragões vivem com seus pais por um longo tempo. Quando estão prestes a chegar à idade adulta eles abandonam o covil dos pais e procuram por um covil próprio. Neste momento é comum que os pais venham a se separar, mas existem aqueles que ainda preferem viver em casais.

Algumas vezes os dragões abandonam seus pais ainda durante a idade jovial, mas este caso é mais raro. Os pais também jamais permitirão que um adulto continue a viver com eles em seu covil após a idade de jovem adulto.

Apesar de os casais geralmente permanecerem ao lado de sua prole até que elas escolham deixá-los, há situações em que o contrário ocorre. A fêmea abandona seus ovos, deixando-os à própria sorte. Eles chocam sozinhos, e os filhotes encontram-se sozinhos desde cedo. Nestas situações, os filhotes costumam viver juntos até, em média, a adolescência, quando se separam e seguem rumos diferentes.

Dieta

Muitos fatores tornam os dragões extremamente temidos, mas o principal deles talvez seja seu apetite. Os leigos, no entanto, acreditam que todos os dragões são carnívoros e se alimentam inclusive de carne humana. Mas isso não é verdade. Eles são onívoros, podendo se alimentar de carne e vegetais.

É verdade que a maior parte dos dragões escolhe por uma dieta carnívora, alimentando-se principalmente dos infortúnios aventureiros que invadem seu território. Mas nem todos são assim. Existem aqueles que preferem carne branca ou que preferem alimentar-se de qualquer criatura não-inteligente, como suínos, eqüinos e outros. Esta dieta é especialmente comum entre os antigos e quase extintos dragões de Tamu-ra. O metabolismo draconiano é capaz de digerir qualquer tipo de alimento, inclusive materiais inorgânicos. Muitos desenvolvem predileção por este tipo de dieta, especialmente os dragões verdes que habitam florestas e selvas, e os dragões negros nos pântanos. Um dragão em necessidades poderia viver apenas de carniça sem problema algum, e eles raramente dão importância a

isso (a menos que haja uma vila de camponeses logo ao lado: com um banquete desses, que tipo de criatura vai querer carniça?).

Independente de sua dieta os dragões necessitam de muito alimento, devido a seu grande tamanho. Talvez seja exatamente por isso que eles desenvolvem paladar tão diferenciado.

Tesouros dos Dragões

Todos os dragões são ambiciosos e cobiçosos. Durante sua longa vida eles costumam arrecadar imensos tesouros, seja em itens mágicos ou em peças valiosas. Esse é o fator que mais leva aventureiros a confrontarem estas bestas mágicas.

Alguns pesquisadores acreditam que pelo fato de guardarem tantos itens mágicos em seus covis os dragões tenham se contaminado com a magia presente neles, e assim seus ancestrais adquiriram talento místico, uma vez que todos os itens mágicos irradiam uma aura mágica que, em excesso, pode contaminar aqueles que estiverem próximos (esta é uma teoria ainda não comprovada: se for verdade, imaginem Mestre Arsenal!). Outros teorizam o contrário. Dizem que os primeiros itens mágicos de Arton teriam surgido há milhões de anos atrás, forjados pelas garras dos primeiros dragões a habitarem este mundo. Isso explicaria seu fascínio por tais ítens, sua grande criação.

No que diz respeito aos tesouros, os dragões gostam de arrecadá-los simplesmente por orgulho. Dragões com grandes tesouros sempre terão um status maior entre aqueles que tiverem menos tesouros. Eles nunca deixam de arrecadar objetos preciosos. Portanto, quanto mais velho um dragão, mais precioso e numeroso será seu tesouro.

Couro dos Dragões

O couro de um dragão é carregado com magia. Tanto isso é verdade que um pequeno pedaço de seu couro pode ser vendido por preços incríveis a grandes magos, que o usam na fabricação de poções e outros.

Este couro também costuma ser cobiçado por armeiros para a fabricação de escudos e armaduras. Entre aventureiros, armaduras e escudos feitos com o couro de um dragão serão muito valiosos, tanto por sua aparência fantástica quanto por sua proteção.

A proteção oferecida por uma armadura com couro de dragão é mágica, portanto não interessa a forma que é fabricada: uma armadura de batalha e um corselete de couro terão a mesma proteção se forem confeccionados com o mesmo couro de dragão. Claro, os armeiros costumam cobrar mais ou menos, dependendo da complexidade da armadura. O único fator que realmente influencia na proteção é o couro do dragão original: quanto mais velho o dragão, maior sua proteção, e mais forte será seu couro. Portanto, uma armadura construída com o couro de um dragão adulto será inferior a uma construída com o couro de um grande ancião.

Uma armadura confeccionada com couro de dragão terá sempre IP 4 pontos inferior ao IP original do dragão, sendo o mínimo IP 2. Independente do modo que são construídas, sempre pesarão 13 quilos. Os escudos, no entanto, não oferecem proteção extra, apenas sua beleza superior. Uma armadura pode vir a custar de 100.000 a até 1.000.000 de Tibares (cobre). Já os escudos podem chegar a 18.000 Tibares.

As proteções mágicas dos dragões contra determinados elementos (como a invulnerabilidade a fogo dos dragões vermelhos) não são adicionada à armadura, a menos que sejam encantadas por magos.

Covil

Cada espécie de dragão costuma escolher um tipo de covil. Os dragões vermelhos normalmente escolhem covis localizados em montanhas vulcânicas, enquanto os dragões brancos vivem em profundas cavernas geladas.

Independente da espécie, os dragões constroem seus covis longe das civilizações, mas onde haja abundância de alimento. Devido ao medo que eles provocam, a maioria das criaturas foge do local, obrigando as feras a deixarem os covis para caçar.

Alguns dragões costumam trocar de covil ao longo de sua existência, enquanto outros se mantêm sempre na mesma caverna, expandindo-a quando há necessidade, para obter maior conforto. Dragões antigos raramente trocam de covil. Geralmente nesta idade eles já habitam aquela que será sua última morada.

Tudo ao redor do covil de um dragão é considerado seu território. Quando este território é invadido ou ameaçado, eles lutam com grande ferocidade. A entrada de outros dragões em seu domínio é extremamente proibida. No entanto, é comum que os dragões permitam a certas criaturas habitarem as proximidades de seu covil, para protegerem as áreas menos importantes (as mais importantes são protegidas por eles mesmos). Muitas vezes estas criaturas costumam venerar o dragão, como uma divindade. No entanto, apenas os dragões anciães podem arrecadar devotos e tesouros a ponto de tornarem-se divindades menores.

Os tesouros de um dragão sempre estarão escondidos no lugar mais seguro e profundo de seu covil. Na maior parte do tempo eles estarão vigiando o tesouro pessoalmente.

Sentidos Especiais

Todos os dragões tem os sentidos de visão, olfato e audição extremamente apurados, às vezes até com propriedades mágicas. Em regras, todos tem o Aprimoramento Sentidos Aguçados para olfato, audição e visão.

Estes sentidos são tão aguçados que lhes permitem inclusive detectar criaturas e objetos invisíveis em um raio de até 3m para cada categoria de idade (um adulto pode detectar criaturas num raio de 15m). Isso também inclui criaturas escondidas na escuridão e na neblina. Em termos de regras, no entanto, os dragões sempre devem realizar testes de Percepção para localizar um Personagem ou criatura que esteja tentando se esconder. Lembre-se apenas que os dragões terão uma chance muito maior (um nível mais fácil).

Ao se concentrar, um dragão é capaz de ouvir qualquer som localizado a até 6m de distância de seu covil. A distância aumenta de acordo com a idade (6m para cada categoria).

Pânico

A simples visão de um dragão pode causar um pânico em qualquer criatura. Este medo é totalmente irracional, mágico. Criaturas que sejam imunes a medo mágico não são afetadas pela aura de medo dos dragões.

Qualquer criatura que veja um dragão deverá realizar um Teste de Resistência (WILL) ou fugirá apavorada. Dragões mais velhos impõem redutores no Teste (veja a

tabela). Este medo irá durar 4d6 rodadas, a menos que a criatura seja perseguida pelo dragão: neste caso o efeito apenas desaparece quando o dragão desistir da perseguição. Criaturas encurraladas podem realizar um novo Teste e, se falharem, não conseguem fazer nada senão gemer e gritar.

Montarias treinadas e exércitos organizados não são afetados por este tipo de medo. No entanto, quando se aproximam demais das criaturas devem realizar o Teste para evitar o mesmo efeito. No caso de grandes exércitos, uma liderança forte pode facilitar os Testes, mas isso fica por conta do Mestre. A aura de medo aumenta de acordo com a idade do dragão. Veja na tabela mais adiante, no tópico Raio de Medo. Dragões voando a até 80m do solo também causam aura de medo.

Personagens de Nível igual ou superior a 2 vezes a categoria de idade do dragão é imune à sua aura de medo.

Bestas Aladas

Apesar de nem todas as espécies de dragões apresentarem asas, todos são capazes de voar. Quando apresentam asas, estas terão uma envergadura igual ao tamanho de seu corpo.

Dragões podem levantar vôo com metade seu sua velocidade normal. Em mergulho eles dobram sua velocidade máxima (e recebem um bônus de +20% com suas Garras). Podem mudar de direção, em vôo, rapidamente, mas não pode ganhar altitude ao mesmo tempo (apenas mergulhar). Os dragões capazes de atacar com as asas podem fazê-lo em um mergulho, mas são obrigados a aterrisar imediatamente após o ataque.

Em vôo, os dragões devem planar para serem capazes de recitar Magias. Quando estão em combate aéreo eles podem atacar com a mordida ou com as garras, nunca com ambas e, claro, não podem usar as asas.

Dragões podem voar com o dobro de sua velocidade máxima em terra, a qual costuma ser a mesma de um humano normal.

Código dos Dragões

Todos os dragões seguem algum tipo de Código de Honra (como o Aprimoramento Negativo). Estes Códigos de Honra são muito variáveis entre eles, mas os mais comuns dizem respeito ao combate (não usar armas superiores às do inimigo), derrota (jamais admitir uma derrota), caçador (nunca matar ou ferir filhotes ou fêmeas grávidas), honestidade (nunca roubar, trapacear ou mentir), jamais causar mal a um tipo específico de criatura, entre outros.

O Código de Honra pode ser o único ponto fraco de um dragão contra aventureiros. Os mais experientes costumam pesquisar muito e tiram proveito deste detalhe.

Dragões Civilizados

Os dragões geralmente vivem isolados, afastados uns dos outros e de todas outras criaturas, seja porque elas o temem ou porque ele próprio não permite sua presença no território. No entanto, existem situações em que os dragões coexistem com outras espécies.

Na maioria das vezes estas espécies terão função de alimento, proteção ou disfarce para seu covil. Em algumas situações, os dragões oferecem sua proteção àqueles que vivem nas proximidades de seu covil. Em troca eles podem exigir desde tesouros até sacrifícios e devoção. Nestas ocasiões costumam surgir dragões como divindades menores, locais. Apenas os dragões anciães e grandes anciães podem tornar-se divindades menores.

Neste tipo de comunidade também podem existir as noivas-sacrifício, jovens que levam uma vida de luxo para, em certa idade, ser oferecida ao dragão, seja na forma de sacrifício ou como serva fiel.

Tabela para Dragões

Categoria de Idade	Idade	Detectar Invisibilidade	Ouvir Sons (Covil)	Resistência à Medo	Raio de Medo
1	Filhote (0-5 anos)	3m raio	6m	+20%	Não há.
2	Filhote Aulto (6-15 anos)	6m raio	12m	+10%	Não há.
3	Jovem (16-50 anos)	9m raio	18m	Normal	5m de raio.
4	Jovem Adulto (51-100 anos)	12m raio	24m	Normal	10m de raio.
5	Adulto (101-400 anos)	15m raio	30m	-10%	20m de raio.
6	Antigo (401-800 anos)	18m raio	36m	-20%	30m de raio.
7	Ancião (801-1200 anos)	21m raio	42m	-30%	40m de raio.
8	Grande Ancião (1201 anos ou +)	24m raio	48m	Difícil	50m de raio.

Combate Contra Dragões

Combater dragões é um ato digno de grandes heróis aventureiros. Mas mesmo para eles trata-se de uma tarefa muito difícil.

Dragões podem atacar com sua mordida aterradora e suas duas garras ao mesmo tempo, realizando assim três ataques por rodada. Criaturas que estejam em seu flanco normalmente são atacadas com a cauda, mas alguns dragões mais velhos também podem atacar com as duas asas. Eles também podem chutar com uma das garras traseiras, mas lembre-se que sempre precisarão de duas patas para manter o equilíbrio. Nesta situação, no entanto, eles podem realizar apenas um destes ataques.

Os dragões também podem atacar com sua arma-de-Sopro, acertando os alvos que estejam à sua frente. Quando usam a arma-de-Sopro, no entanto, eles não podem realizar nenhum outro ataque. Isso não costuma ser problema, uma vez que ela geralmente é suficiente para encerrar o combate.

Dragões em vôo geralmente atacam com sua arma-de-Sopro, seguida de suas Magias e habilidades mágicas, e só então entram em combate corpo-a-corpo, utilizando as garras e as mordidas. As habilidades mágicas (não as Magias) de um dragão podem ser utilizadas em conjunto com qualquer outro ataque, com exceção de sua arma-de-Sopro.

As garras geralmente são utilizadas contra alvos que estejam à sua frente ou seus lados. As patas traseiras apenas podem ser usadas para chutar, causando o mesmo dano e sendo considerado um ataque normal com a Garra. Vítimas do chute devem realizar um Teste de AGI ou são arremessadas de um a dois metros distante.

Dragões geralmente tem um pescoço extremamente longo (cerca de 15% de seu corpo), e por isso podem utilizar a Mordida não apenas contra criaturas à sua frente mas também contra alvos em seus flancos e sua traseira.

Os dragões mais velhos conseguem dar maior mobilidade às suas asas, sendo capazes de usa-las em combate. As asas, no entanto, apenas podem atacar criaturas localizadas em seus flancos, e não podem ser usadas em conjunto com outros ataques. O dano provocado pela pancada das asas é o mesmo das Garras, e as vítimas devem realizar um Teste de AGI para não serem derrubadas.

Todos os dragões (com exceção dos muito jovens) também são capazes de utilizar sua cauda para atacar. A cauda muitas vezes é dotada de ferrão, e quando ele não existe, causa dano por contusão. Devido ao grande comprimento, a cauda de um dragão pode ser usada para golpear mais de um adversário. Com a cauda, um dragão pode acertar um número de alvos igual à sua categoria de idade (grandes anciães são capazes de acertar 8 alvos, por exemplo). Para isso, claro, as vítimas devem estar próximas umas das outras.

Dragões podem utilizar sua arma-de-Sopro um certo número de vezes ao dia, dependendo de sua espécie. Para usar o sopro eles não precisam realizar Testes: causam dano em todas as criaturas que estejam dentro da área. Esta área aumenta de acordo com sua idade (tamanho). Todas as criaturas tem direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade (arredondado para cima). IP oferecida por escudos e armaduras tornam-se inválidas, a menos que tenham propriedades mágicas contra aquele tipo de dano (uma armadura que oferece IP contra fogo, por exemplo, continua a valer contra o sopro de um dragão vermelho). Proteções oferecidas por Magias também continuam a valer.

Categoria de Idade	Alcance do Sopro	Área (Cone)
1	5m	4x4m
2	9m	5x5m
3	12m	6x6m
4	18m	9x9m
5	24m	12x12m
6	30m	15x15m
7	36m	18x18m
8	42m	20x20m

Todos os dragões possuem habilidades mágicas, que funcionam exatamente da mesma forma que as Magias. Estas habilidades variam de acordo com sua espécie e sua idade. Além disso, os mais velhos (geralmente jovens adultos) são capazes de utilizar Magia verdadeira, seguindo todas as regras para Personagens Jogadores. Apesar de serem capazes de ter Focus em qualquer Forma ou Caminho, cada espécie de dragão tem um Caminho Favorito, no qual seu Focus sempre será maior que nos demais. Dragões mais antigos possuem também alguma pontuação em Proteção à Magia (que varia de acordo com sua espécie e sua idade).

Todos os dragões têm grandes listas de Perícias. Sua pontuação é a mesma que para Personagens Jogadores: 5 pontos para cada ponto de INT e mais 10 para cada ano de idade completa. Portanto, um grande ancião com INT 30 terá "apenas" 12.150 pontos de perícia. Aqui, no entanto, não será apresentada nenhuma lista. Portanto, este detalhe deve ficar por conta de cada Mestre. Lembre apenas de descontar a pontuação destinada a seus ataques: Garra (DEX/DEX), Mordida (DEX/0), Cauda (DEX/DEX) e Asas (DEX/0).

Grimórios

Todos os dragões capazes de utilizar Magias possuem um ou mais grimórios. Nestes grimórios eles utilizam um idioma próprio, conhecido entre os humanos como dracônico. Apesar de o Valkar apresentar certa semelhança ao dracônico, apenas uma boa pesquisa seria capaz de revelar as escritas.

Dragões geralmente terão mais de um grimório, sempre protegidos por Magias e armadilhas. Os dragões de Tamu-ra escrevem seus grimórios com folhas de bambu, assim como seu povo oriental.

Alguns dragões aprendem novas técnicas de acumular Magias. Eles geralmente armazenam suas Magias em tatuagens e runas que se localizam em seu corpo. Isso evita que sejam roubados ou separados de suas Magias.

Dragões antigos ou mais velhos que isso geralmente já adquiriram tanta inteligência que não necessitam mais de grimórios. Eles são capazes de decorar todas as palavras e gestos mágicos, e por isso não necessitam de grimórios. Qualquer dragão com INT 24 ou mais é capaz de decorar suas Magias.

Dragões podem aprender novas Magias com grande facilidade. Em termos de jogo, eles levam apenas um quar-

to do tempo total necessário para se aprender uma nova Magia. Seu aprendizado pode vir de algum grimório ou item mágico que ele adquiriu após eliminar um grupo de aventureiros (o que costuma ser raro), mas o mais comum é que eles aprendam sozinhos. Devido à sua grande habilidade com poderes arcanos, eles aprendem novas Magias de modo quase sobrenatural, descobrindo seus efeitos sem a necessidade de grandes pesquisas. Na verdade é até comum que os dragões criem suas próprias Magias.

Neste ponto, os dragões são bastante semelhantes aos feiticeiros, capazes de aprender Magias naturalmente.

Religião

Dragões podem ser devotos e mesmo clérigos de algumas divindades. Isso costuma ser especialmente comum entre os dragões de Tamu-ra, que geralmente tornam-se clérigos de Lin-Wu, e os dragões marinhos, que costumam ser clérigos do Grande Oceano.

Dragões elementais geralmente são devotos de Megalokk, Sszzaas, Tauron ou Keenn, sendo os dois primeiros os mais comuns. Outras divindades serão raras. Os dragões orientais, claro, sempre dão preferência a Lin-Wu ou, mais raramente, Khalmyr. Os marinhos costumam adorar o Grande Oceano.

Necrodracos dificilmente dão importância à religião. Mesmo que tenham sido clérigos quando ainda eram vivos, agora eles não tem mais inteligência para serem clérigos. Além do mais, a única divindade que os aceita como servos é Tenebra, Deusa das Trevas. Alguns estudiosos acreditam que alguns dragões-liches podem ser clérigos de Wynna, mas este é um fato ainda não confirmado, sendo apenas uma hipótese. Os clérigos de Wynna contradizem esta teoria.

Descrição dos Dragões

Cada espécie de dragão será descrita de modo separado, com suas características e seus poderes. Cada dragão terá uma tabela que apresentará as seguintes características:

IP Natural

Dragões mais antigos terão uma IP maior do que os mais novos. Portanto, ao longo de sua idade, esta característica será ampliada.

Garras

Neste tópico estarão o Ataque e a Defesa do dragão quando utilizam as garras. O dano provocado também estará entre parênteses.

Mordida

Neste tópico estará o Ataque do dragão quando utilizam a mordida. O dano provocado também estará listado, entre parênteses. A Defesa de um dragão com a mordida sempre é igual a 0.

Cauda

Aqui estará listado o Ataque e Defesa do dragão quando utiliza a Cauda. O dano provocado pela cauda também é listado entre parênteses. Se nenhum valor constar neste tópico, o dragão é incapaz de utilizar sua cauda em combate.

Asas

Neste tópico está listado o Ataque do dragão quando utiliza as asas para atacar. A Defesa de um dragão com as asas sempre será igual a 0. Se nenhum valor constar neste tópico, o dragão é incapaz de utilizar suas asas em combate.

Sopro

Neste tópico estará listado o dano provocado pela arma-de-Sopro do dragão. Mais detalhes a respeito podem ser encontrados no texto descritivo. Entre parênteses menciona-se quantas vezes o dragão pode utiliza-lo, por dia.

Proteção à Magia

Caso exista, neste tópico estará listada a quantidade de dados de Proteção à Magia que o dragão têm.

Focus Total

Caso o dragão seja capaz de utilizar Magias, aqui estará listada a quantidade total em pontos de Focus que ele possui (o Mestre deve distribuí-los como desejar). No texto descritivo estará listado o Caminho Favorito daquela espécie de dragão.

Pontos de Magia

Aqui estará listado quantos Pontos de Magia o dragão possui. Quando utilizam suas habilidades naturais (mesmo que funcionem exatamente como Magias), os dragões não perdem Pontos de Magia.

Pontos de Vida

Aqui está listado a quantidade em Pontos de Vida que o dragão possui. Neste tópico não estarão incluídos possíveis Pontos Heróicos.

Atributos

Separadamente, estarão listados a CON, FR, DEX, AGI, INT, WILL, CAR e PER do dragão. Os dragões não recebem bônus de dano oferecidos por sua FR (na verdade o bônus já está incluído). Estes atributos, no entanto, são gerais, e o Mestre deve sentir-se livre para aumenta-los ou reduzi-los. Isso, no entanto, não altera suas demais características (alterar sua Força não irá mudar seu dano, por exemplo).

Em seguida haverá uma descrição geral sobre a espécie de dragão. Também será explicada a natureza de sua arma-de-Sopro, e possíveis habilidades e poderes comuns a todos os membros da espécie.

Apesar de terem um Caminho Favorito, os dragões podem ter Focus em qualquer Caminho que desejarem. Isso os torna muito diferentes entre si. Desta forma, é impossível mencionar todas as possibilidades. Isso faz com que o Mestre possa personalizá-los como desejar. Dragões conhecem praticamente todas as Magias permitidas para o seu Focus.

Para tornar os dragões ainda mais personalizados, o Mestre tem o direito de dar-lhes Aprimoramentos. A quantidade de pontos de Aprimoramento será igual à de Personagens Jogadores, considerando sua Categoria de Idade como sendo seu Nível (assim, um dragão adulto terá 7 pontos de Aprimoramento). Em geral eles podem ter qualquer Aprimoramento, com exceção de Poderes Mágicos (aqueles capazes de usar Magia já o terão, mesmo sem este Aprimoramento) e Resistência à Magia.

Dragões Azuis

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	5	70/70 (1d10+7)	70/0 (1d6+4)	–	–	2d6+8 (3x dia)	–	–	–	50
2	6	75/70 (2d6+8)	75/0 (1d10+5)	–	–	4d6+8 (4x dia)	–	–	–	52
3	6	80/80 (2d6+8)	80/0 (1d10+5)	70/40 (2d6+8)	–	4d6+8 (4x dia)	–	20	15	54
4	7	85/80 (2d10+9)	85/0 (2d6+5)	75/50 (3d6+9)	–	6d6+8 (5x dia)	1D	26	20	55
5	7	85/85 (2d10+9)	85/0 (2d6+8)	80/50 (3d6+9)	–	8d6+8 (5x dia)	1D	32	25	57
6	8	90/85 (4d6+9)	90/0 (2d10+8)	85/55 (3d6+9)	50/0 (2d10+8)	10d6+8 (6x dia)	2D	38	30	60
7	8	95/90 (4d6+10)	95/0 (2d10+9)	90/60 (3d10+10)	60/0 (2d10+9)	12d6+8 (6x dia)	2D	44	35	63
8	9	110/95 (3d10+10)	100/0 (4d6+9)	95/70 (3d10+10)	65/0 (4d6+9)	14d6+8 (7x dia)	3D	50	40	65

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	40	40	7	18	16	16	6	24
2	41	41	9	20	17	17	8	24
3	43	43	11	23	18	18	10	25
4	45	45	14	24	20	20	12	27
5	45	45	17	25	21	21	12	27
6	47	47	20	28	24	24	15	28
7	49	49	25	30	25	25	20	28
8	50	50	28	32	26	26	24	30

Dragões azuis tem um aspecto bizarro, com grandes orelhas que parecem rasgadas, e normalmente apresentam chifres na área da cabeça, sendo um sempre maior e voltado para frente. Este, no entanto, não pode ser usado para atacar.

Entre os dragões elementais, os azuis são aqueles cujo couro tem uma cor muito variável. Podem ser mais claros ou mais escuros, variando de um espécime para outro. A espessura das escadas aumenta pouco durante seu avanço de vida, mas mesmo assim costumam ser muito rígidas. Entre os dragões elementais, eles são aqueles que tem menor proteção por parte de sua couraça.

Os dragões azuis têm grande quantidade de energia elétrica debaixo de seu couro, sendo capazes de usá-lo em combate. Esta energia não é mágica, funciona da mesma forma que entre os protodracos: contraindo seus músculos, todas as criaturas criam uma pequena carga elétrica. Algumas criaturas, como os protodracos e os dragões azuis, são capazes de usar esta descarga como uma forma de defesa. Criaturas próximas algumas vezes podem ouvir o zunido das descargas no interior de seu corpo...

Dragões azuis adoram o céu. Dizem que estes dragões são capazes de passar sua vida inteira voando, descendo ao solo apenas para se alimentar e para procriar. Preferem lugares quentes e úmidos, mas é comum vê-los sobrevoando os céus do Deserto da Perdição, apesar de sempre procurarem evitar serem vistos. Também gostam de sobrevoar o céu durante tempestades.

Dragões azuis são muito mais orgulhos que os demais elementais, e apenas deixam um combate quando estiverem muito feridos. No entanto, estes parecem os dragões menos dispostos a entrar em combate contra humanos e semi-humanos. Apesar disso são malignos, e não dão mínima importância às raças inferiores.

Os covis dos dragões azuis sempre são construídos em montanhas extremamente altas, de difícil acesso para humanos e semi-humanos. Existem, inclusive, aqueles que se escondem em lugares tão altos que a atmosfera é muito baixa para a maioria das criaturas.

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões azuis é Ar, e eles sempre terão Focus superior neste Caminho em comparação aos demais. Eles são totalmente invulneráveis a qualquer tipo de eletricidade, natural ou mágico, e também a todas as Magias que utilizem o Caminho Ar.

A arma-de-Sopro dos dragões azuis é uma rajada de eletricidade. Alvos que utilizem armaduras metálicas sofrem dano maior: +1 ponto para cada dado de dano (contra a rajada de um dragão adulto, por exemplo, o dano seria de 8d6+16). Note que a eletricidade também é transmitida por certos líquidos e outros metais.

Todos os dragões azuis, mesmo os filhotes, são capazes de criar pequena quantidade de água (suficiente para satisfazer uma pessoa). Da mesma forma, são capazes de ferver qualquer líquido em pequena quantidade ao ponto de faze-lo evaporar.

Tudo aquilo que ouvimos é graças ao ar que nos cerca. Como grandes manipuladores deste elemento, dragões azuis jovens adultos são capazes de criar e imitar sons que conheçam. Isso inclui até mesmo as vozes de outras criaturas. Para isso, claro, o dragão deve ter ouvido aquele som pelo menos uma vez em toda sua vida.

Os adultos, além de serem capazes de criar sons, também são capazes de fazer ventriloguismo. Costumam utilizar estas duas habilidades com o objetivo de atrair aventureiros incautos e presas, enquanto armam tocaia. O ventriloguismo, no entanto, pode ser utilizado apenas três vezes ao dia.

Dragões azuis anciães são capazes de utilizar uma poderosa habilidade que lhes permite alterar totalmente sua aparência ou de qualquer outra criatura que desejar. A mudança é total, com imagem e cheiros. Transformar-se em uma criatura específica é mais difícil, e deve-se realizar um Teste de Disfarce. Para manter a transformação, o dragão deve manter-se concentrado, e não pode utilizar nenhuma de suas habilidades (mas ainda pode lutar, fazendo seus ataques de acordo com a aparência que aquiriu).

Dragões Brancos

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	6	40/40 (1d6+1)	40/0 (1d6)	–	–	2d6+6 (3x dia)	–	–	–	35
2	7	50/40 (1d10+2)	50/0 (1d6+1)	–	–	4d6+6 (3x dia)	–	–	–	38
3	7	60/50 (2d6+3)	60/0 (2d6+1)	30/0 (2d6+1)	–	4d6+6 (4x dia)	–	2	10	40
4	8	70/50 (2d10+4)	70/0 (2d6+2)	40/0 (2d10+2)	–	6d6+6 (5x dia)	–	8	15	45
5	8	75/70 (2d10+6)	75/0 (2d6+3)	50/10 (2d10+3)	–	6d6+6 (6x dia)	1D	14	20	47
6	9	80/70 (2d10+6)	80/0 (1d10+3)	50/20 (2d10+3)	10/0 (2d10+3)	8d6+6 (8x dia)	1D	20	25	50
7	9	90/80 (4d6+8)	90/0 (2d10+3)	55/25 (4d6+4)	20/0 (4d6+4)	10d6+6 (9x dia)	2D	26	30	55
8	10	100/90 (4d6+9)	100/0 (2d10+4)	65/30 (4d6+4)	30/0 (4d6+4)	12d6+6 (12x dia)	3D	32	40	60

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	20	32	5	15	20	20	10	18
2	22	35	7	15	22	20	10	18
3	25	40	8	16	22	20	12	18
4	30	45	10	16	26	20	12	20
5	38	48	10	16	28	20	15	20
6	40	50	12	18	28	25	16	22
7	45	52	15	18	29	25	17	24
8	50	56	20	20	30	30	18	25

Entre estas fantásticas bestas aladas, os dragões brancos são considerados os mais inferiores de todos. Eles não apresentam a astúcia e malícia dos demais dragões, sendo pouco mais que seres animalescos. Mas mesmo assim não devem ser subestimados, pois seus poderes gélidos são temidos por muitos esquimós e povos de terras geladas.

Todos os filhotes apresentam um couro brilhante, o qual vai sumindo enquanto ele envelhece. Os anciães e grandes anciães geralmente têm um couro cinzento ou levemente azulado.

Dragões brancos constroem seus covis em profundas cavernas de gelo. Todos necessitam de grande frio para sobreviver, mas são capazes de se manter longe do ambiente gelado por um algum tempo. Este período de tempo aumenta de acordo com sua idade, mas não pode ser medido por regras.

Podem se alimentar da mesma forma que os demais dragões, mas geralmente comem os restos de suas vítimas congeladas. Eles parecem dar preferência a comida congelada. Houve uma época em que alguns pesquisadores afirmavam que os dragões brancos também comem gelo. Atualmente esta teoria esta descartada.

Em Arton o único lugar onde sabe-se existir dragões brancos são as Montanhas Uivantes, situada no lado oeste do Reinado, entre Deheon e os reinos do lado oeste. Se a teoria sobre as Geleiras do Grande Norte forem verdadeiras, talvez existam alguns dragões brancos lá.

Os filhotes desta espécie gostam de brincar em bancos de neve, nem sempre vigiados pelos pais. Na verdade, apesar de os filhotes permanecerem com os pais até atingirem a fase adulta, estes não oferecem qualquer proteção à cria. Eles devem sobreviver sozinhos, aprendendo a caçar e a viver por si só.

Os dragões brancos são aqueles que mais facilmente são tocados por sentimentos humanos. Por estarem relacionados ao Caminho da Luz (tido como um Caminho de honra), os dragões brancos são aqueles mais próximos da “bondade”. Na verdade esta bondade costuma ser apenas um respeito à vida, mas eles continuam a ser orgulhosos e maus.

Habilidades

Devido a uma espessa camada de gordura que reveste seu corpo e sua proteção mágica, todos os dragões brancos são invulneráveis a todos os ataques baseados em frio e gelo, naturais ou mágicos. Além disso, eles também são invulneráveis ao Caminho Luz, e todas as Magias baseadas neste.

O Caminho Favorito dos dragões brancos é Luz, e eles sempre terão Focus superior neste Caminho em comparação aos outros. Eles também gostam muito de Ar e Água, já que estes combinados dão origem ao Caminho Secundário Gelo.

A arma-de-Sopro dos dragões brancos é um cone gélido, capaz de congelar quase qualquer objeto não-vivo. Causa dano por frio ou gelo. Menos astutos, algumas vezes os dragões brancos acabam por confiar demais em sua arma-de-Sopro, e acabam “gastando-a” contra criaturas inferiores ao invés de usa-la contra seres maiores.

Dragões brancos jovens adultos são capazes de andar sobre qualquer superfície gélida, mesmo de ponta cabeça e em paredes íngrimes.

Dragões antigos também são capazes de criar um tipo de nevasca, capaz de congelar a superfície debaixo de seus alvos. O efeito é o mesmo que a Magia Terreno Escorregadio de Neo, e todos os dragões brancos são também imunes a esta Magia, devido à sua grande habilidade, desde o nascimento, de andar sobre o gelo.

Dragões brancos adultos também são capazes de criar uma corrente de ar frio, capaz de apagar tochas e outras fontes de chamas desprotegidas. O vento súbito também é capaz de levantar pó ou areia e aumentar uma chama grande entre outros efeitos. Contra criaturas vivas esta habilidade não causa dano algum.

Outra habilidade presente entre os dragões brancos antigos é que eles são capazes de criar uma névoa mágica em um determinado ponto, que se extende por 30m de raio. Criaturas dentro da névoa ficarão levemente ocultas.

Dragões brancos grandes anciões são capazes de manipular o clima, realizando mudanças quase bruscas de temperatura.

Dragões Marinhos

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	8	70/70 (1d10+8)	60/0 (3d10+3)	–	–	4d6+8 (3x dia)	–	–	–	45
2	9	75/70 (2d6+9)	65/0 (3d10+4)	–	–	4d6+8 (4x dia)	–	–	–	50
3	9	80/75 (2d6+10)	70/0 (4d6+5)	70/40 (2d6+8)	–	6d6+8 (4x dia)	–	16	20	60
4	10	80/80 (2d10+10)	75/0 (4d6+6)	80/40 (2d6+9)	–	6d6+8 (5x dia)	1D	22	25	75
5	10	85/80 (2d10+11)	75/0 (4d6+6)	80/50 (3d6+10)	–	8d6+8 (5x dia)	1D	24	30	85
6	11	85/85 (4d6+12)	80/0 (4d6+6)	85/55 (3d6+10)	25/0 (4d10+6)	10d6+8 (6x dia)	2D	26	35	95
7	11	95/90 (4d6+13)	90/0 (5d6+7)	90/55 (4d6+12)	30/0 (5d6+7)	12d6+8 (6x dia)	2D	32	40	110
8	12	105/95 (3d10+13)	100/0 (5d6+7)	100/60 (4d6+15)	60/0 (5d6+7)	14d6+8 (7x dia)	3D	36	50	120

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	50	40	8	14	16	16	8	14
2	54	46	9	16	16	16	9	16
3	56	52	9	18	18	18	9	18
4	60	55	10	20	20	20	10	20
5	63	58	10	20	22	20	10	20
6	65	64	11	22	23	22	11	22
7	68	68	11	23	24	23	11	23
8	70	70	12	24	24	24	12	24

Entre os seis dragões elementais conhecidos, os marinhos são aqueles cujas pesquisas são mais limitadas. A maior parte das informações obtidas são graças às pesquisas realizadas por raças submarinas, como os elfos-do-mar e sereias.

Dragões marinhos tem escamas ao invés de couro. A coloração geralmente fica entre cinza e azul marinho, como os golfinhos e elfos-do-mar. No entanto, muitos apresentam uma coloração esverdeada, semelhante à de algas marinhas. Normalmente constroem seus covis em profundas cavernas de corais, geralmente naturais.

Dragões marinhos têm asas geralmente semelhanteas a barbatanas, e são capazes de voar normalmente. Estas asas também auxiliam em sua natação. Debaixo d'água eles dobram sua velocidade, e nadam com perfeição sem a necessidade de Testes. Sua cauda costuma parecer-se com a cauda de peixes. É comum que apresentam barbatanas por todo o corpo.

As garras dos dragões marinhos geralmente são grossas e, algumas vezes, cartilaginosas. Isso, no entanto, não impede que utilizem suas garras em combate.

Os dragões marinhos desenvolveram ainda mais sua mordida: suas presas são as mais terríveis entre todos os dragões elementais. Eles costumam ser também os maiores de todos os dragões artonianos.

Dragões marinhos geralmente comem carne de peixes e anfíbios. Algumas vezes, no entanto, eles dão preferência à carne vermelha, como de sereias, elfos-do-mar e ogres marinhos.

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões marinhos é Água, e eles sempre terão Focus superior neste Caminho. Eles também são invulneráveis a ácido e veneno, naturais ou mágicos, e a todas as Magias do Caminho Água.

A arma-de-Sopro dos dragões marinhos é uma rajada de água fervente. Esta habilidade pode ser utilizada dentro e fora d'água normalmente.

Dragões marinhos são capazes de respirar na água livremente. Estranhamente, estes dragões são capazes de utilizar qualquer uma de suas habilidades (incluindo Magias e a arma-de-Sopro) mesmo quando estão submersos.

Dragões marinhos filhotes adultos são capazes de criar uma pequena quantidade de água, suficiente para satisfazer uma pessoa comum. Eles também podem utilizar esta habilidade para apagar tochas.

Os jovens adultos da espécie também são capazes de caminhar sobre a água normalmente, como se estivessem em terra firme.

Dragões marinhos adultos possuem uma habilidade natural bastante temida: uma vez por dia eles são capazes de transformar qualquer água de boa qualidade (ou não tão boa), em uma água podre, semelhante a ácido. Ele pode afetar até 3 metros cúbicos de água para cada categoria de idade adicional (3m para adultos, 6m para antigos, etc). Nenhuma criatura viva aquática é capaz de sobreviver por muito tempo neste ambiente. Há quem diga que somente os próprios dragões marinhos são capazes de habitar estes lugares. Caso seja ingerida, esta água causa náuseas e mau-estar por longo período (1d6 horas).

Dragões marinhos grandes anciães são capazes de controlar criaturas marinhas como selakos e outros peixes. Esta habilidade pode ser utilizada três vezes por dia, uma para cada criatura controlada. Os alvos têm direito a um Teste de WILL contra a WILL do dragão. Criaturas inteligentes (INT 10 ou mais) são imunes a este efeito. O controle pode durar até 8 dias, mas os dragões costumam libertar as criaturas antes disso (seja alimentando-se delas ou realmente dando-lhes liberdade).

Clérigos do Oceano

Alguns dragões conseguem adquirir tanto poder que acabam se tornando verdadeiras divindades menores. Mas existem também aqueles que escolhem servir outros Deuses.

Os dragões marinhos são aqueles que mais comumente tornam-se devotos e, em alguns casos, clérigos. Sua divindade principal é o Grande Oceano, senhor de todas as criaturas marinhas. O número de clérigos deste Deus entre os dragões marinhos é bastante considerável.

Dragões marinhos podem comprar o kit Clérigo do Oceano. Suas Perícias, no entanto, são bastante diferentes. Os pontos que eles deveriam receber em Tridente ou Arpão eles recebem em suas Garras (ou seja, +30/+30 em Garras), e os bônus em Arpão são substituídos por Cauda (+20/+30). As demas características se mantêm.

Dragões Negros

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	7	70/70 (1d10+7)	70/0 (1d6+4)	–	–	3d6+7 (3x dia)	–	–	–	40
2	8	75/70 (2d6+7)	75/0 (1d10+4)	–	–	3d6+7 (3x dia)	–	–	–	45
3	8	80/70 (2d6+7)	80/0 (1d10+4)	50/0 (2d6+7)	–	5d6+7 (5x dia)	–	8	10	50
4	9	80/80 (2d10+7)	85/0 (2d6+4)	60/10 (2d10+7)	–	5d6+7 (5x dia)	–	14	15	55
5	9	85/80 (2d10+9)	85/0 (2d6+6)	70/10 (2d10+9)	–	7d6+7 (6x dia)	1D	20	20	60
6	10	85/85 (4d6+9)	85/0 (2d10+5)	70/20 (4d6+9)	20/0 (2d10+5)	9d6+7 (8x dia)	1D	26	25	65
7	10	95/90 (4d6+9)	95/0 (2d10+5)	75/25 (4d6+9)	30/0 (2d10+5)	9d6+7 (9x dia)	2D	32	30	75
8	11	110/95 (3d10+10)	100/0 (4d6+5)	85/30 (3d10+10)	45/0 (3d10+10)	11d6+7 (10x dia)	3D	36	40	80

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	35	37	6	15	20	20	10	22
2	38	37	8	17	20	20	10	23
3	42	40	10	19	22	22	10	23
4	45	40	12	20	24	24	13	24
5	47	45	12	20	26	26	15	24
6	50	45	15	22	28	28	15	24
7	53	47	20	23	30	30	17	28
8	55	50	24	24	32	32	18	30

Os dragões negros estão entre os mais malévolos dos dragões elementais. São encontrados em ambientes sombrios de vegetação densa, dando preferência à pântanos. Mesmo não sendo os mais inteligentes entre os dragões elementais, estas feras são extremamente astutas e ardilosas. Praticamente todos os dragões negros apresentam chifres longos de diferentes formas e tamanhos. Sua cavidade ocular é bastante profunda, o que lhes provê uma aparência ainda mais desagradável. Em geral, todos os dragões negros apresentam uma aparência esquelética.

Quando filhotes os dragões negros apresentam um couro fino com brilho negro ou cinzento. Com o avanço da idade o couro ganha consistência e torna-se mais opaco, ajudando em sua camuflagem natural.

Dragões negros alimentam-se principalmente de moluscos, peixes e outras criaturas que habitam pântanos, incluindo alguns tipos de sapos e rãs não venenosos. Também apreciam muito as enguias e serpentes constritoras. A carne vermelha, no entanto, continua a ser muito apreciada.

Cruéis e interesseiros por natureza, os dragões negros sempre tentam tirar proveito de todas as situações. Antes de executar suas vítimas é comum que eles obtenham informações sobre a localização de tesouros para aumentar sua fortuna pessoal.

Excelentes nadadores, dragões negros são capazes de se locomover com sua velocidade normal em Nado, sem a necessidade de realizar Testes da perícia.

Estes dragões constroem seus covis em profundos labirintos subterrâneos debaixo de pântanos e charcos. Lá, os pais costumam proteger os filhotes, mas se estes significarem uma ameaça para eles, serão abandonados.

Dragões negros preferem emboscar suas vítimas dentro de pântanos e florestas densas, onde levam mais vantagem. Quando percebem que seu inimigo é muito superior, podem evitar o combate, levantando vôo e evitando deixar qualquer rastro.

Habilidades

Devido à sua natureza mágica, dragões negros são totalmente invulneráveis a qualquer ataque baseado em ácido e veneno, naturais ou mágicos, e todas as Magias do Caminho Trevas. Seu Caminho Favorito é Tervas e, portanto, eles sempre terão Focus superior neste Caminho em comparação aos demais.

A arma-de-Sopro do dragão negro é um bafo de veneno que envolve a vítima causando dano. Contra a arma-de-Sopro de um dragão negro, um teste de WILL substitui o teste de AGI na tentativa de reduzir o dano à metade.

Dragões negros são capazes de respirar na água livremente, da mesma forma que os dragões marinhos. Estranhamente, estes dragões são capazes de utilizar qualquer uma de suas habilidades (incluindo Magias e a arma-de-Sopro) mesmo quando estão submersos.

Dragões negros jovens adultos (e mais velhos) são capazes de utilizar a Magia Escuridão como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia, 3 vezes por dia.

Dragões negros antigos conseguem ampliar plantas gramnídeas (vegetação rasteira). Eles geralmente utilizam esta habilidade para ocultar a entrada de seus covis ou atrapalhar a locomoção de aventureiros.

Grandes anciães negros também possuem a habilidade de controlar répteis menores que eles, como lagartos e basiliscos, três vezes por dia (uma vez para cada réptil). Todos têm direito a um teste de WILL contra a WILL do dragão para resistir ao controle. Crituras inteligentes (INT 10 ou mais) são imunes a este efeito. O controle pode durar até 8 dias, mas os dragões costumam libertar os répteis antes disso (seja alimentando-se deles ou realmente dando-lhes liberdade).

Dragões Negros e Sszzaas

Assim como ocorre com todos os dragões, os negros podem tornar-se devotos e até mesmo clérigos de várias divindades. Entre os desta espécie, no entanto, os devotos de Sszzaas, o Deus da traição, são mais comuns.

Há quem diga que os dragões negros são, na verdade, criações do Deus-Serpente, copiados a partir dos dragões de Megalokk. Outros dizem que estes dragões teriam surgido a partir de um antigo pacto entre Sszzaas e Megalokk. Os fatos reais são desconhecidos.

Dragões Verdes

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	7	70/70 (1d10+8)	70/0 (1d6+4)	–	–	2d6+7 (3x dia)	–	–	–	50
2	8	75/70 (2d6+9)	75/0 (1d10+5)	–	–	5d6+7 (4x dia)	–	–	–	55
3	8	80/70 (2d6+10)	80/0 (1d10+5)	65/0 (2d6+10)	–	5d6+7 (5x dia)	–	9	10	60
4	9	80/80 (2d10+10)	85/0 (2d6+5)	70/10 (3d6+10)	–	7d6+7 (6x dia)	1D	15	15	65
5	9	85/80 (2d10+11)	85/0 (2d6+6)	80/10 (3d6+11)	–	7d6+7 (7x dia)	1D	21	20	70
6	10	85/85 (4d6+12)	85/0 (2d10+6)	85/20 (3d6+12)	20/0 (2d10+6)	9d6+7 (8x dia)	2D	27	25	75
7	10	95/90 (4d6+13)	95/0 (2d10+7)	90/20 (3d10+13)	30/0 (2d10+7)	11d6+7 (9x dia)	2D	33	30	80
8	11	105/95 (3d10+13)	100/0 (4d6+7)	95/25 (3d10+13)	45/0 (4d6+7)	13d6+7 (10x dia)	3D	37	40	85

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	40	40	7	18	16	16	6	24
2	43	43	9	20	17	17	8	24
3	45	45	11	23	18	18	10	25
4	48	48	14	24	20	20	12	27
5	50	50	17	25	21	21	12	27
6	54	54	20	28	24	24	15	28
7	57	57	25	30	25	25	20	28
8	60	60	28	32	26	26	24	30

Viventes de grandes e profundas florestas, os dragões verdes costumam ser muito mais comuns em lugares como Galrasia e as Montanhas Sanguinárias. Muito malignos, dragões verdes sentem prazer no sofrimento de criaturas menores. Costumam atacar mesmo sem serem molestados. Quando suas vítimas demonstram algum potencial, no entanto, eles costumam esperar pelo momento mais propício para atacar (talvez quando estiverem se recuperando de um outro combate).

Dragões verdes costumam ter uma crista curta e espinhosa que se estende por quase todo o corpo. Costumam utilizá-las para intimidar suas presas, erguendo-as em momentos de tensão.

No nascimento, esta espécie de dragão apresenta um couro de cor verde escuro, quase negro, o qual vai se tornando mais claro com o passar dos anos. Entre os adultos a coloração mais comum é o verde oliva e o amarelado. Esta coloração é de grande auxílio para sua camuflagem nas florestas e selvas que habitam.

É comum que os dragões verdes apresentem também vários pequenos espinhos ósseos na área da cabeça. Dragões verdes tem um cheiro característico muito forte, semelhante ao cloro.

Apesar de se alimentarem exatamente do mesmo que os demais dragões, alguns estudiosos dizem que esta espécie parece ter uma maior apreciação pela carne de elfos e outras criaturas silvestres, como centauros e fadas (incluindo dragonetes).

Entre todas as espécies de dragões elementais, os verdes parecem ser aqueles que mais tentam conhecer os costumes e sociedade dos povos humanos e semi-humanos. Sugere-se que eles fazem isso apenas para encontrar novas formas de causar mal à tais criaturas "inferiores".

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões verdes é Terra, portanto eles sempre terão Focus maior neste Caminho. Além do mais, dragões verdes são imunes a todas as Magias que utilizem o Caminho Terra, além de serem invulneráveis a ácido e veneno, naturais ou mágicos. Os Caminhos Plantas e Animais também são comuns entre eles.

A arma-de-Sopro dos dragões verdes é uma rajada ácida que causa dano de acordo com sua idade. Além do dano normal, a rajada ácida ainda continua a corroer seu alvo nas rodadas seguintes. Nas próximas duas rodadas, as vítimas recebem +1d6 de dano em cada. A rajada ácida dos dragões verdes é capaz de corroer metais, incluindo armas.

Assim como os dragões negros, os dragões verdes são capazes de respirar na água livremente, e podem nadar com sua velocidade normal, sem necessidade de Testes.

Dragões verdes adultos são capazes de utilizar a Magia O Canto da Sereia como uma habilidade natural (sem gastar Pontos de Magia), uma vez por dia. A Magia funciona como se o dragão tivesse Entender/Controlar Humanos 2 (mas não necessariamente ele terá este Focus).

Os dragões antigos são capazes de ampliar plantas da mesma forma que os dragões negros, utilizando esta habilidade geralmente para os mesmos propósitos: esconder a entrada de seu covil e atrapalhar a movimentação das vítimas.

Dragões verdes anciães são capazes de utilizar a Magia Dominação Total (como se tivesse Entender/Controlar Humanos 8), uma vez por dia. Eles costumam utilizar esta habilidade para fazer suas vítimas sofrerem ou, quando seus inimigos mostram-se muito fortes, para livrar-se deles.

E por último, os dragões verdes grandes anciães são capazes de controlar qualquer tipo de vida vegetal. Isso faz com que sejam capazes de fazer cipós e folhas atacarem seus alvos. Esta habilidade costuma ser utilizada para paralisar seus inimigos.

Dragões Vermelhos

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	10	60/60 (1d10+7)	60/0 (1d6+6)	–	–	4d6+10 (3x dia)	–	–	–	60
2	11	75/65 (2d6+7)	75/0 (1d10+6)	–	–	6d6+10 (4x dia)	–	8	10	65
3	11	80/70 (2d6+7)	80/0 (1d10+7)	80/50 (2d6+11)	–	6d6+10 (4x dia)	1D	12	15	70
4	12	80/80 (2d10+8)	85/0 (2d6+7)	85/60 (3d6+11)	–	8d6+10 (5x dia)	1D	16	20	75
5	12	85/80 (2d10+9)	90/0 (2d6+8)	90/60 (3d6+12)	–	10d6+10 (5x dia)	2D	24	25	80
6	13	85/85 (4d6+10)	95/0 (3d6+9)	90/70 (2d10+13)	40/0 (3d6+9)	12d6+10 (6x dia)	2D	28	30	90
7	14	100/90 (4d6+11)	100/0 (3d6+10)	100/80 (2d10+14)	50/0 (3d6+10)	14d6+10 (6x dia)	3D	32	35	95
8	16	110/100 (3d10+11)	110/0 (3d10+10)	115/85 (4d6+14)	60/0 (3d10+10)	16d6+10 (7x dia)	3D	36	40	100

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	40	40	15	18	26	26	6	24
2	43	40	15	20	28	28	8	24
3	45	46	15	23	28	28	10	25
4	48	47	16	24	30	30	12	27
5	50	50	16	25	32	32	12	27
6	54	55	17	28	34	34	15	28
7	57	57	17	30	34	34	20	28
8	60	60	18	32	36	36	24	30

Dragões vermelhos são os mais gananciosos e poderosos dragões elementais de Arton. Estão sempre em busca de mais tesouros, jamais se satisfazendo com aquilo que já possuem. Sua superioridade também faz deles os mais arrogantes entre todos os dragões.

Dragões vermelhos filhotes tem o couro de uma coloração mais lustrosa, o que facilita sua detecção por parte de predadores. Devido a isso, é mais comum que estes permaneçam escondidos nos covis de seus pais até atingirem a idade de jovem adulto, quando as escamas ficam mais escuras ou rubras, e torna-se mais rugosa. Enquanto envelhecem, suas escamas vão se tornando mais grossas. Eles são os dragões elementais com maior proteção natural.

Apesar de quase todo seu couro ser de coloração avermelhada, as pontas das asas e das crinas costumam ser mais escuras, podendo chegar ao negro. Os dragões mais velhos costumam ter olhos vazios, de coloração amarela ou alaranjada.

Dragões vermelhos habitam cavernas subterrâneas em desertos e pontos vulcânicos, ou mesmo no topo de cavernas vulcânicas. Seu corpo emana um grande calor e cheiro de enxofre. Geralmente os dragões vermelhos não estarão próximos a seus tesouros, mas em algum ponto onde podem vigiá-lo com perfeição.

Dragões vermelhos eventualmente entram em combate contra os dragões prateados (dragão metálico), uma vez que ambos costumam abitar montanhas e picos. Os dragões de prata, no entanto, preferem lugares com temperatura menos elevada.

Dragões vermelhos apreciam muito a carne vermelha, dando preferência à humana e élfica. Quando vivem próximos a civilizações, é comum que exijam sacrifícios de jovens virgens em troca de proteção.

Devido à sua arrogância e auto-confiança, os dragões vermelhos dificilmente analisam seus inimigos, atacando-os de forma irracional. De qualquer forma, poucos são aqueles que conseguem se opor a eles. Contra inimigos menos poderosos eles preferem usar as garras e mordida ao invés da arma-de-Sopro, para evitar danificar qualquer item que estejam carregando.

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões vermelhos é Fogo, e eles sempre terão Focus superior neste Caminho. Eles também são invulneráveis a todos os ataques do tipo fogo, naturais ou mágicos.

A arma-de-Sopro dos dragões vermelhos é sua rajada de chamas, a mais mortal entre os dragões elementais. Além do dano normal, a rajada é capaz de incendiar objetos inflamáveis.

Os dragões jovens adultos são capazes de detectar, instintivamente, a localização de objetos determinados (geralmente armas e tesouros), num raio de 120 metros. Esta habilidade pode ser utilizada um número de vezes igual à categoria de idade do dragão, por dia.

Dragões anciães são capazes de utilizar a Magia O Canto da Sereia como uma habilidade natural (sem gastar Pontos de Magia), três vez por dia. Eles utilizam esta Magia para manipular seus alvos e leva-los a armadilhas.

Os grandes anciães são capazes de ampliar sua habilidade de localização: eles podem detectar qualquer criatura ou objeto, esteja onde estiver, mesmo em outros Planos de existência. Nada pode impedir sua localização, a não ser a intervenção divina. Para ser capaz de localizar uma criatura, o dragão deve tê-la visto ao menos uma vez em sua vida, ou ter em mãos algum objeto que lhe pertença (objetos pessoais).

Dragões de Tamu-ra

As informações sobre os costumes e os hábitos dos dragões de Tamu-ra são muito restritas. Aqueles que sobreviveram ao ataque da Tormenta passaram a dividir terreno com os dragões elementais e metálicos. Alguns, no entanto, ainda podem ser encontrados em Ni-Tamura, o bairro oriental em Valkaria.

Origem

Dragões tamuranianos não foram criados por Megalokk, como os elementais e os metálicos. Eles foram criados por Lin-Wu, o Deus-Dragão do Oriente, aclamado pelo povo de Ni-Tamura e pela antiga Tamu-ra.

Pesquisadores que rejeitam a teoria criacionaista (ou seja, não aceitam a indeterferência dos Deuses), explicam o surgimento destes dragões exatamente da mesma forma que os demais. Os dragões de Tamu-ra, no entanto, teriam sofrido um novo desvio no processo evolutivo, fazendo com que seus corpos adquirissem uma anatomia completamente diferente dos demais dragões. Enquanto os elementais e metálicos cresciam à semelhança dos répteis gigantes como os dinossauros, os dragões orientais adquiriram uma anatomia mais similar à de serpentes voadoras. Muitos teorizam que os dragões orientais tenham algum parentesco evolutivo com os couatls, as serpentes aladas e emplumadas que, segundo os clérigos, teriam servido como guardas durante a batalha entre Azgher e Tenebra.

A teoria mais difundida, no entanto, é a de que tais dragões teriam sido criados por Lin-Wu, à sua imagem e semelhança: dragões orientais são muito semelhantes às representações do Deus-Dragão pelo povo de Ni-Tamura.

Anatomia

Anatomicamente os dragões de Tamu-ra são completamente diferentes dos dragões elementais e metálicos. Ao invés de grandes corpos reptilianos sustentados por grandes garras, eles apresentem um corpo serpenteante, segmentado por placas de couro cuja cor varia de uma espécie para outra. São extremamente longos, e alguns observadores podem ficar perdidos com seu tamanho.

Dragões orientais também apresentam quatro patas dotadas de garras, mas elas são mais frágeis e curtas que a dos dragões elementais. Sua cabeça também é muito diferente, lembrando um grande felino ao invés de um réptil gigante. Dragões de Tamu-ra não apresentam asas, mas ainda assim são capazes de voar naturalmente.

No entanto, os dragões de Tamu-ra apresentam quase todas as características que os dragões elementais. Também apresentam uma arma-de-Sopro (apenas uma), têm todos os sentidos aguçados dos demais dragões, e são capazes de voar, mesmo sem apresentar asas. Diferentemente dos elementais e metálicos, no entanto, eles não causam pavor à simples visão. Pelo contrário: dragões orientais são criaturas honradas e que podem, inclusive, inspirar coragem naqueles que o cercam.

Povo de Honra

Os tamuranianos são conhecidos por seus grandes códigos de honra. São um povo cuja palavra jamais é questionada (ao menos a nata da sociedade). E os dragões de sua antiga ilha não são diferentes.

Quando criou os dragões orientais, Lin-Wu os fez à sua imagem e semelhança. Portanto, todos os dragões orientais vivem sob grandes códigos de honra. Então, enquanto os dragões de Arton sempre possue um Código de Honra (Aprimoramento Negativo), os dragões de Tamu-ra sempre terão dois Códigos de Honra, e um deles sempre será honestidade (nunca roubar nem mentir, nem permitir que seus companheiros o façam) ou heróis (sempre auxiliar criaturas que necessitem). A maioria das vezes estes dragões apresentam ambos estes Códigos.

Os dragões orientais não são orgulhosos, mas também exigem que sejam respeitados por todas as criaturas. Apesar disso, é comum que estes dragões vivam ao lado dos seres humanos em grande harmonia. Na antiga Tamu-ra, os dragões eram vistos com grande respeito, e desempenhavam vários cargos de importância. O Imperador Tekametsu, responsável pela fuga dos tamuranianos da Tormenta, era um dragão do vácuo dos mais poderosos.

Cosmologia Oriental

De acordo com a cultura oriental do antigo povo de Tamu-ra todo o universo é formado por cinco elementos básicos: fogo, água, terra, ar e vácuo. Tais costumes dominam toda sua cultura, incluindo a Magia: neste caso, o vácuo surge da união entre Luz e Trevas.

Dragões da Água

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	8	70/70 (1d6)	70/0 (1d10+5)	–	–	2d6+8 (3x dia)	–	–	–	50
2	9	80/70 (1d10+1)	75/0 (2d6+6)	–	–	4d6+8 (4x dia)	1D	6	10	55
3	9	80/80 (1d10+2)	75/0 (2d6+7)	75/50 (2d6+9)	–	4d6+8 (4x dia)	1D	10	15	58
4	10	85/80 (2d6+2)	80/0 (3d6+9)	85/55 (3d6+10)	–	6d6+8 (5x dia)	1D	14	20	62
5	10	85/85 (2d6+3)	85/0 (3d6+10)	90/60 (3d6+11)	–	8d6+8 (5x dia)	2D	20	25	68
6	11	90/90 (2d10+3)	90/0 (4d6+11)	95/70 (4d6+12)	–	8d6+8 (6x dia)	2D	25	30	75
7	12	95/90 (2d10+4)	90/0 (4d6+13)	100/70 (4d6+14)	–	10d6+8 (6x dia)	3D	30	35	80
8	13	100/95 (3d10+5)	100/0 (3d10+14)	110/80 (3d10+15)	–	12d6+8 (7x dia)	3D	35	40	90

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	35	35	13	18	24	24	14	14
2	40	40	15	18	25	25	14	17
3	45	45	15	20	25	25	15	20
4	50	50	16	20	27	27	16	22
5	55	55	16	20	28	28	16	24
6	60	60	17	22	28	26	18	26
7	65	65	17	23	29	29	20	28
8	70	70	18	24	30	30	24	30

Dragões aquáticos tem escamas prateadas entre os filhotes e tornam-se brilhantes e reluzentes enquanto ficam mais velhos. Praticamente todos apresentam barbatanas, normalmente de cor esverdeada como algas, ao longo do corpo e do rosto. Antes do ataque da Tormenta a Tamu-ra, estes dragões habitavam as praias e lagos próximos à ilha.

Segundo as informações concedidas pelo povo do Império de Jade, dragões aquáticos tinham por hábito construir seus covis em encostas de penhascos bem próximos ao mar. Lá tinham a companhia de outros seres marinhos, os quais eram vistos como seus iguais.

Apesar de não se importarem com a presença humana, os dragões aquáticos normalmente eram encontrados em seus covis, na companhia de peixes e crustáceos, e algumas raças humanóides marinhas que habitavam as redondezas da ilha que hoje serve de ninho aos demônios da Tormenta.

Entre os humanos, os dragões da água apreciavam especialmente a companhia de pescadores e marinheiros. Quando vizitavam o Império de Jade, raramente se distanciavam dos portos.

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões aquáticos, claro, é Água. Seu Focus neste Caminho sempre será superior aos demais. Eles são invulneráveis a ácido e veneno, e todas as Magias do Caminho Água.

A arma-de-Sopro dos dragões aquáticos é um jato de água (não fervente).

Dragões da Água são capazes de controlar qualquer tipo de peixe, crustáceo ou criatura marinha em um raio de 100m. As criaturas tem direito a um Teste de WILL contra a WILL do dragão, e seres inteligentes (INT 10 ou mais) são imunes ao efeito.

Os adultos da espécie são capazes de controlar ondas. Na antiga Tamu-ra eles eram conhecidos por sua habilidade em acalmar o mar. Em todos os portos havia um pequeno templo ou capela onde os pescadores pediam pela bênção dos dragões aquáticos antes de começarem seu trabalho.

Dragões do Ar

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	7	70/70 (1d6)	70/0 (1d10+6)	–	–	4d6+6 (3x dia)	–	–	–	50
2	8	80/70 (1d10+1)	75/0 (2d6+7)	–	–	6d6+6 (4x dia)	–	–	–	55
3	8	80/80 (1d10+2)	75/0 (2d6+8)	75/50 (2d6+8)	–	8d6+6 (4x dia)	–	14	14	60
4	9	85/80 (2d6+2)	80/0 (3d6+10)	85/55 (3d6+10)	–	8d6+6 (5x dia)	1D	20	20	65
5	9	85/85 (2d6+3)	85/0 (3d6+11)	90/60 (3d6+11)	–	10d6+6 (5x dia)	1D	26	26	70
6	10	90/90 (2d10+4)	90/0 (4d6+12)	95/70 (4d6+12)	–	10d6+6 (6x dia)	2D	30	30	75
7	10	95/90 (2d10+4)	95/0 (4d6+13)	100/70 (4d6+13)	–	12d6+6 (6x dia)	2D	32	32	80
8	11	100/95 (3d6+5)	100/0 (3d10+13)	110/80 (3d10+13)	–	14d6+6 (7x dia)	3D	36	36	85

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	35	35	15	18	24	24	14	14
2	38	38	15	20	25	26	14	17
3	40	40	15	22	25	28	15	20
4	43	43	16	24	27	30	16	22
5	45	45	16	26	28	32	16	24
6	47	47	17	28	28	33	18	26
7	49	49	17	30	29	34	20	28
8	50	50	18	32	30	36	24	30

Dragões do ar tem escamas de coloração azulada ou prateada. Entre os filhotes esta cor é bastante forte, mas conforme eles vão ficando mais velhos, as escamas tornam-se mais claras e adquirem um brilho metálico. Alguns pesquisadores desatentos já os classificaram como dragões metálicos, erroneamente. Outra característica comum à espécie é seus olhos grandes e semelhantes a jóias, que brilham com uma cor avermelhada.

Em Tamu-ra os dragões aéreos habitavam as maiores montanhas do Império. Era comum que construíssem grandes palácios, no topo de grandes montanhas, para servir-lhes de covil. Os tamuranianos consideravam estas construções como lugares sagrados, assim como ocorria com todos os covis de dragões no reino.

Atualmente estes dragões costumam ser vistos nas Montanhas Sanguinárias, nos picos mais altos, onde disputam terreno com os dragões azuis.

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões aéreos é Ar. Seu Focus neste Caminho sempre será superior aos demais. Eles são invulneráveis a eletricidade, natural ou mágico. A partir da idade de jovem adulto eles se tornam invulneráveis ao Caminho do Ar. Antes disso, no entanto, eles podem ser feridos por este Caminho, mas têm 4D de Proteção às Magias deste.

Dragões do ar não tem arma-de-Sopro, mas são capazes de conjurar relâmpagos, causando o dano indicado como sopro. O efeito é o mesmo da Magia Trovão, mas o dano é o indicado.

Dragões aéreos são capazes de voar com o dobro de sua velocidade em terra. Eles também são capazes de se comunicar com qualquer criatura voadora.

Dragões aéreos jovens são capazes de utilizar a Magia Enxame de Trovões como uma habilidade natural (sem gastar Pontos de Magia), como se tivessem Criar Ar/Luz 1. Esta habilidade pode ser usada até três vezes por dia.

Dragões do Fogo

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	8	70/70 (1d6)	70/0 (1d10+6)	–	–	4d10+6 (6x dia)	–	–	–	50
2	9	80/70 (1d10+1)	75/0 (2d6+7)	–	–	6d10+6 (6x dia)	–	–	–	55
3	9	80/80 (1d10+2)	75/0 (2d6+8)	75/50 (2d6+8)	–	8d10+6 (8x dia)	–	14	20	60
4	10	85/80 (2d6+2)	80/0 (3d6+10)	85/55 (3d6+10)	–	8d10+6 (8x dia)	1D	20	24	65
5	10	85/85 (2d6+3)	85/0 (3d6+11)	90/60 (3d6+11)	–	10d10+6 (8x dia)	1D	26	28	70
6	11	90/90 (2d10+4)	90/0 (4d6+12)	95/70 (4d6+12)	–	10d10+6 (9x dia)	2D	30	32	75
7	12	95/90 (2d10+4)	95/0 (4d6+13)	100/70 (4d6+13)	–	12d10+6 (10x dia)	2D	32	36	80
8	13	100/95 (4d6+5)	100/0 (3d10+13)	110/80 (3d10+13)	–	14d10+6 (12x dia)	3D	36	40	85

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	45	45	15	14	20	20	14	14
2	48	48	15	16	22	21	14	17
3	53	53	17	16	23	23	15	20
4	57	57	20	17	25	24	16	22
5	60	60	21	17	25	25	16	24
6	65	65	21	19	27	27	18	26
7	68	68	23	19	28	29	20	28
8	70	70	25	20	30	30	24	30

Considerado o mais belo entre os dragões orientais, o dragão do fogo tem escamas rubras ao nascer, as quais ficam mais brilhantes e coloridas com o crescimento. Na fase adulta eles apresentam um couro avermelhado, alaranjado e amarelado, com uma mistura belíssima e um brilho incrível. Assim como ocorre com os dragões aéreos, esta espécie já foi confundida como um dragão metálico, devido ao brilho magnífico de seu couro.

Em Tamu-ra os dragões do fogo costumavam habitar as poucas crateras vulcânicas existentes nas ilhas. Dizem que eles acalmavam os vulcões, impedindo que acordassem e entrassem em erupção. Considerando sua habilidade em manipular chamas, isso é bem provável.

Os dragões do fogo eram, talvez, os menos numerosos dragões de Tamu-ra. Hoje, eles estão quase extintos, e disputam terreno principalmente com os dragões vermelhos. Entre todas as espécies de dragões, os do fogo parecem aqueles que mais formam laços familiares, e as famílias costumam permanecer unidas por longo período. Devido à sua quase extinção, no entanto, jamais foram encontrados dois dragões anciães juntos.

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões do fogo é Fogo, e eles sempre terão Focus superior neste Caminho da Magia. Eles também são completamente invulneráveis a calor e fogo, naturais ou mágicos.

Dragões do fogo tem como arma-de-Sopro, uma baforada de chamas, semelhante à dos dragões vermelhos. Seu bafo tem forma de leque, com 5m na base e 10m no final, com 20m de comprimento. O dano causado é indicado na tabela.

Todos os dragões do fogo são capazes de utilizar a Magia Afetar Fogueira como se tivessem Controlar Fogo igual à sua categoria de idade. Trata-se de uma habilidade natural, portanto eles não gastam Pontos de Magia para realizar estes efeitos.

Dragões adultos são capazes também de utilizar a Magia Mãos de Fogo (Garras, na verdade), como uma habilidade natural e como se tivessem Criar/Controlar Fogo 2.

Os dragões do fogo grandes anciões são capazes de manipular chamas realmente incríveis, expandindo a habilidade de Afetar Fogueira. Na verdade eles são capazes de afetar qualquer fogueira, independente de sua intensidade.

Dragões da Terra

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	6	70/70 (1d6+1)	70/0 (1d10+7)	–	–	1d6+7 (2x dia)	–	–	–	50
2	7	80/70 (1d10+2)	75/0 (2d6+8)	–	–	3d6+7 (3x dia)	–	–	–	55
3	7	80/80 (1d10+2)	75/0 (2d6+11)	75/50 (2d6+11)	–	5d6+7 (3x dia)	–	10	14	60
4	8	85/80 (2d6+3)	80/0 (3d6+12)	85/55 (3d6+12)	–	5d6+7 (4x dia)	1D	14	20	65
5	8	85/85 (2d6+3)	85/0 (3d6+12)	90/60 (3d6+12)	–	7d6+7 (4x dia)	1D	20	25	70
6	9	90/90 (2d10+3)	90/0 (4d6+13)	95/70 (4d6+13)	–	9d6+7 (5x dia)	2D	25	30	75
7	10	95/90 (2d10+4)	90/0 (4d6+14)	100/70 (4d6+14)	–	11d6+7 (6x dia)	2D	30	35	80
8	11	100/95 (3d10+5)	100/0 (3d10+14)	110/80 (3d10+14)	–	13d6+7 (7x dia)	3D	35	40	85

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	35	35	14	18	24	24	14	14
2	38	38	15	20	25	26	14	17
3	43	43	15	22	25	29	15	20
4	45	45	16	25	26	31	16	22
5	45	45	16	25	27	33	16	24
6	47	47	17	27	28	35	18	26
7	49	49	17	29	29	35	20	28
8	50	50	18	32	30	36	24	30

Dragões da terra têm escamas esverdeadas claras no nascimento e que se tornam mais brilhantes com o passar do tempo. Em Tamu-ra eles habitavam as florestas e matas da ilha, construindo grandes palácios (covis) em meio às arvores. Tem grande afinidade com criaturas silvestres. Membros do povo-fada costumam ter boas relações com eles. Hoje, segundo alguns boatos, muitos destes dragões adotaram Pondsmânia, o reino das fadas, como lar.

Os olhos dos dragões da terra são vazios e amarelados, com um belo e leve brilho claro. Apreciam a companhia dos povos silvestres, e era comum vê-los acompanhados principalmente de elfos, na antiga Tamu-ra.

Em Tamu-ra os dragões da terra costumavam ser vistos em sua forma humana em pequenas aldeias e vilas próximas das florestas que habitavam. Apesar de seu isolamento, apreciam a companhia de humanos e semi-humanos.

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões da terra é Terra, e eles sempre terão Focus superior neste em comparação aos demais Caminhos da Magia. Eles também são completamente invulneráveis a ácido e veneno, naturais ou mágicos, e todas as Magias do Caminho Terra.

Dragões da terra podem usar, como arma-de-Sopro, um jato de ácido que causa o dano mencionado na tabela. Além do dano normal, a rajada ácida ainda continua a corroer seu alvo nas rodadas seguintes. Nas próximas duas rodadas, as vítimas recebem 1d6 de dano em cada. A rajada ácida dos dragões da terra é capaz de corroer metais, incluindo armas.

Dragões da terra são capazes de se comunicar com qualquer animal silvestre, como a habilidade dos druidas de Allihanna. A compreenção nem sempre é clara, dependendo da inteligência do próprio animal.

Dragões da terra adultos podem utilizar a Magia Conjurar Animais, como se tivesse Animais igual à sua categoria de idade. Trata-se de uma habilidade natural, portanto ele não perde Pontos de Magia ao usa-la. Esta habilidade pode ser usada até três vezes ao dia.

Dragões do Vácuo

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	6	70/70 (1d6)	70/0 (1d10+9)	–	–	4d6+10 (1x dia)	1D	10	24	75
2	7	80/70 (1d10+1)	75/0 (2d6+9)	–	–	6d6+10 (2x dia)	1D	14	20	80
3	7	80/80 (1d10+2)	75/0 (2d6+11)	75/50 (2d6+11)	–	6d6+10 (3x dia)	2D	20	24	85
4	8	85/80 (2d6+3)	80/0 (3d6+12)	85/55 (3d6+12)	–	8d6+10 (4x dia)	2D	24	30	90
5	8	85/85 (2d6+4)	85/0 (3d6+12)	90/60 (3d6+12)	–	10d6+10 (4x dia)	3D	30	34	95
6	9	90/90 (2d10+5)	90/0 (4d6+13)	95/70 (4d6+13)	–	12d6+10 (5x dia)	3D	34	40	100
7	10	95/90 (2d10+6)	90/0 (4d6+14)	100/70 (4d6+14)	–	14d6+10 (6x dia)	4D	40	44	110
8	11	100/95 (3d10+7)	100/0 (3d10+14)	110/80 (3d10+14)	–	16d6+10 (7x dia)	5D	44	50	120

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	45	45	15	14	20	20	14	14
2	48	48	15	16	22	21	14	17
3	53	53	17	16	23	23	15	20
4	57	57	20	17	25	24	16	22
5	60	60	21	17	25	25	16	24
6	65	65	21	19	27	27	18	26
7	68	68	23	19	28	29	20	28
8	70	70	25	20	30	30	24	30

De acordo com a cosmologia dos tamuranianos, o vácuo é formado pela Luz e pelas Trevas, um ponto de encontro entre estas duas forças. Portanto, os dragões do vácuo são os mais fortes entre os dragões orientais. Apesar disso, são também os menos numerosos de todos os dragões; praticamente todos foram mortos durante o ataque da Tormenta contra Tamu-ra.

Dragões do vácuo tem uma couraça negra, semelhante à dos dragões negros, quando filhotes. Como ocorre com os demais dragões orientais, com o passar dos anos ele vai adquirindo um brilho metálico cada vez mais intenso. Seus olhos costumam ser de coloração avermelhada e sempre brilhantes.

Alguns dragões do vácuo apresentam certas escamas brancas ou prateadas. Estas escamas geralmente formam estranhos desenhos e runas que se estendem por grande parte de seu corpo serpenteante.

Na antiga Tamu-ra os dragões do vácuo costumavam ser encontrados próximos de vilas e cidades humanas. O Imperador Tekametsu, que conseguiu transportar parte do povo oriental para a atual Ni-tamura, era um dragão do vácuo. Seu atual paradeiro é um mistério. Tais dragões não tem um habitat específico e preferido, mas geralmente constroem covis em montanhas próximas de vilas humanas.

Os dragões do vácuo são considerados os mais poderosos de todos os dragões artonianos. Eles são aqueles que tem maiores habilidades mágicas, e mesmo os filhotes são capazes de utilizar Magia.

Habilidades

Os dragões do vácuo têm dois Caminho Favorito: Luz e Trevas. Eles sempre terão Focus superior nestes dois Caminhos em comparação aos demais. Geralmente seu Focus em Luz e Trevas são iguais, mas nem sempre. Eles também são completamente invulneráveis ao frio, gelo, ácido e veneno, naturais ou mágicos, e todas as Magias dos Caminhos Trevas e Luz.

Dragões do vácuo podem usar, como arma-de-Sopro, um jato de chamas negras que causa o dano mencionado na tabela. Apesar disso, eles raramente usam seu sopro.

Dragões do vácuo jovens são capazes de utilizar a Magia Escuridão como uma habilidade natural, uma vez por dia, sem consumir Pontos de Magia. A Magia funciona como se eles tivessem Criar Trevas 3.

Todos os jovens também são capazes de utilizar Ilusão como habilidade natural (sem consumir Pontos de Magia), uma vez por dia para cada categoria de idade (como se tivesse Controlar Luz igual à sua categoria de idade). Apesar disso, eles normalmente tem magias ilusórias muito melhores que isso.

Dragões Metálicos

Este tipo de dragão ainda é pouco conhecido em Arton. São poucos os membros deste tipo que são abertamente conhecidos. Zarne, um dragão de cobre que vive nas Montanhas Sanguinárias e ataca Durtras é um exemplo.

Os dragões metálicos compartilham de algumas características em comum. Sua anatomia é praticamente igual à dos dragões elementais. A única diferença anatômica é que todos os dragões elementais possuem asas. Já entre os dragões metálicos, esta característica não é obrigatória. Os dragões de ouro, por exemplo, nem sempre apresentam asas. Eles também não costumam apresentar chifres e espinhos ósseos em seu corpo. Estes normalmente apresentam-se apenas na cabeça e nas asas.

A característica mais marcante entre os dragões metálicos é sua arma-de-Sopro. Ou melhor, suas armas-de-Sopro. Ao contrário dos dragões elementais e dos dragões de Tamu-ra, os dragões metálicos sempre apresentam no mínimo dois tipos diferentes de arma-de-Sopro.

Dragões do Bem?

Um outro ponto crítico diferencia os dragões elementais dos dragões metálicos. Apesar de serem também, em sua maioria, extremamente gananciosos e orgulhosos, os dragões metálicos costumam oferecer maior respeito e até simpatia com relação a humanos e semi-humanos.

Ao contrário de seus primos elementais, dragões metálicos podem viver em certa sociedade com as raças menores. Não se importam em oferecer seu auxílio a estes em caso de necessidade. Claro, ainda assim podem exigir algum tipo de recompensa em troca. Mas estas recompensas nunca serão sacrifícios e alimento, como costumam fazer os elementais.

Códigos Metálicos

Dragões metálicos também apresentam pelo menos um Código de Honra. Os mais comuns entre eles são os códigos de conduta e honestidade, e o código de heroísmo. Mas eles podem adotar qualquer outro código de honra.

Origem dos Metálicos

No início haviam somente seis espécies de dragões habitando Arton. Eram os seis dragões elementais, que representavam os seis elementos da Magia. Lin-Wu deu origem aos dragões orientais. E os metálicos, de onde vieram?

A resposta para esta pergunta foi alcançada recentemente, graças às pesquisas realizadas. Após várias análises, percebeu-se que todos os dragões metálicos compartilham de algumas características, que também são compartilhadas pelos dragões verdes.

Outro fato: os dragões elementais, quando acasalam entre si, podem gerar decendentes. Mas quando se acasalam com dragões orientais ou dragões metálicos, nenhum decendente é produzido. Ou seja, os dragões apenas podem procriar se pertencerem à mesma espécie: elementais com elementais, orientais com orientais e metálicos com metálicos. No entanto, os dragões verdes são os únicos que fogem à regra: podem acasalar com dragões metálicos e gerar decendentes. Baseado nisso, chegou-se a conclusão que todos os dragões metálicos são sub-espécies de dragões verdes.

Todos os dragões metálicos tem proteção extra contra as Magias do Caminho Terra: todos terão Proteção à Magia +1D contra as Magias deste Caminho.

Dragões de Bronze

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	6	70/70 (1d10+8)	70/0 (1d6+4)	–	–	3d6+7 (3x dia)	–	–	–	50
2	7	75/70 (1d10+9)	75/0 (1d10+5)	–	–	5d6+7 (3x dia)	–	2	5	55
3	7	80/70 (2d6+10)	75/0 (1d10+5)	65/0 (2d6+10)	–	5d6+7 (5x dia)	1D	8	10	60
4	8	80/80 (2d6+10)	85/0 (2d6+5)	70/10 (3d6+10)	–	7d6+7 (6x dia)	1D	14	20	65
5	8	85/80 (2d10+11)	85/0 (2d6+6)	80/10 (3d6+11)	–	7d6+7 (7x dia)	2D	20	25	67
6	9	85/85 (2d10+12)	85/0 (2d10+6)	85/20 (3d6+12)	10/0 (2d10+3)	9d6+7 (8x dia)	2D	26	30	70
7	9	95/90 (4d6+13)	95/0 (2d10+7)	90/20 (3d10+13)	20/0 (4d6+4)	11d6+7 (9x dia)	3D	32	35	75
8	10	105/95 (4d6+14)	100/0 (4d6+7)	95/30 (3d10+13)	30/0 (4d6+4)	13d6+7 (10x dia)	3D	36	40	80

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	40	40	7	18	28	26	10	24
2	43	43	9	20	30	28	10	24
3	45	45	11	23	30	28	12	25
4	48	48	14	24	32	30	12	27
5	50	50	17	25	34	32	15	27
6	54	54	20	28	34	34	18	28
7	57	57	25	30	36	34	20	28
8	60	60	28	32	36	36	24	30

Dragões de bronze geralmente são curiosos e divertidos. Grandes mestres nas Magias de Transformação e Transformação Momentânea, eles tem por costume adquirir formas diferentes para andarem entre humanos e semi-humanos sem que sejam notados. Também utilizam estas habilidades para confundir grupos de aventureiros próximos a seus covis, ou apenas para divertir-se com eles.

Os dragões de bronze parecem fascinados por batalhas. Mesmo sendo ganaciosos, eles costumam ser justos, e apenas lutam por causas nobres. Mas não esqueça que para eles, proteger seu covil É uma causa nobre.

Os filhotes da espécie apresentam escamas amareladas com leves traços esverdeados, que muitas vezes os confundem com filhotes de dragões de ouro. Conforme avançam a idade eles vão adquirindo uma tonalidade mais escura até atingir o bronze, na idade adulta. Os dragões mais antigos têm as pontas das asas ainda mais escuras, geralmente de coloração azulada. Seus olhos normalmente são verdes, e entre os mais antigos eles apresentam-se de modo fosforescente.

Estes dragões são capazes de nadar com a mesma velocidade que tem em terra. Suas patas dianteiras são dotadas de nadadeiras nos antebraços, e apresentam membranas entre os dedos, assim como muitas raças marinhas.

Dragões de bronze vivem próximos a grandes lagos e rios. Seus covis normalmente localizam-se próximos a uma grande fonte de água. Tem por diversão caçar tesouros submersos, o que muitas vezes os leva a conflitos com os dragões marinhos. Diferente destes, no entanto, eles sempre constroem seus covis em terra seca, nunca submersos.

Dragões de bronze apreciam principalmente carne de selakos e plantas aquáticas, como algas. Há rumores de que eles também apreciam pérolas!

Dragões de bronze não gostam de matar criaturas inteligentes, e sempre procuram evitar um combate, a menos que este seja inevitável. Criaturas dispostas a roubar seus tesouros jamais serão ignoradas.

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões de bronze é Água. Eles também têm grande apreciação pela Forma Criar. Eles sempre terão Focus superior nesta Forma e Caminho. Eles são imunes à eletricidade, natural ou mágica.

Dragões de bronze apresentam duas armas-de-Sopro. A primeira é uma rajada de eletricidade, semelhante à dos dragões azuis; a outra é um gás de repulsão: todas as criaturas afetadas pelo sopro de repulsão devem fazer um Teste de WILL contra a WILL do dragão ou serão obrigados a se afastar do dragão (como a Magia Pânico, mas criaturas imunes a medo mágico não são imunes). Eles geralmente utilizam o sopro de repulsão para evitar os combates.

Dragões de bronze podem respirar na água livremente, assim como os dragões marinhos. Dentro d'água eles podem utilizar qualquer de seus ataques.

Todos os dragões de bronze podem usar uma habilidade igual à dos druidas de Allihanna, sendo capaz de se comunicar com animais silvestres. A compreensão nem sempre é completa, dependendo da inteligência do próprio animal.

Dragões de bronze são conhecidos por sua habilidade de Transformação. Os jovens da espécie são capazes de utiliza uma Magia de Transformação Momentânia (à escolha do Mestre) como uma habilidade natural, sem consumir Pontos de Magia. A Magia funciona como se o dragão tivesse Criar Humanos/Animais/ Metamagia igual à sua categoria de idade. Para cada categoria de idade subseqüente à jovem, o dragão aprende uma nova Magia de Transformação Momentânica como habilidade natural. Cada transformação pode ser usada no máximo três vezes por dia.

Dragões de bronze grandes anciães são capazes de controlar o clima da mesma forma que os dragões brancos.

Mestres da Transformação

Os dragões de bronze são conhecidos por seu grande talento com a mudança de forma. Eles são os dragões que tem maior conhecido das Magias de Transformação e Transformação Momentânea. Tanto isso é verdade que eles podem utilizar algumas destas como habilidades naturais (mencionados a cima).

Devido a isso, é comum que os dragões de bronze sejam procurados por magos e aventureiros em busca de solução para alguma Transformação. Dizem os sábios que eles dominam não apenas a transformação, mas também conhecem as palavras ou métodos necessários para o cancelamento de todas elas (o que não costuma ser comum entre os magos transformadores).

Dragões de Cobre

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	7	70/70 (1d10+7)	70/0 (1d6+4)	–	–	3d6+7 (3x dia)	–	–	–	50
2	8	75/70 (2d6+7)	75/0 (1d10+4)	–	–	3d6+7 (3x dia)	–	2	5	55
3	8	80/70 (2d6+7)	80/0 (1d10+4)	50/0 (2d6+7)	–	5d6+7 (5x dia)	1D	8	10	60
4	9	80/80 (2d10+7)	85/0 (2d6+4)	70/10 (2d10+7)	–	5d6+7 (6x dia)	1D	14	20	65
5	9	85/80 (2d10+9)	85/0 (2d6+5)	80/10 (2d10+9)	–	9d6+7 (7x dia)	2D	20	25	67
6	10	85/85 (3d10+10)	85/0 (2d10+5)	85/20 (3d6+10)	10/0 (2d10+3)	9d6+7 (8x dia)	2D	26	30	70
7	10	95/90 (3d10+11)	95/0 (2d10+5)	90/20 (3d10+10)	20/0 (4d6+4)	11d6+7 (10x dia)	3D	32	35	75
8	11	105/95 (3d10+12)	100/0 (4d6+5)	95/30 (3d10+10)	30/0 (4d6+4)	13d6+7 (10x dia)	3D	36	40	80

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	35	37	6	15	26	26	6	24
2	38	37	8	17	28	28	8	24
3	42	40	10	19	28	28	10	25
4	45	40	12	20	30	30	12	27
5	47	45	12	20	32	32	12	27
6	50	45	15	22	34	34	15	28
7	53	47	20	23	34	34	20	28
8	55	50	24	24	36	36	24	30

Piadistas e enigmáticos, os dragões de cobre tem por diversão inventar desafios e charadas. Alguns pesquisadores dizem que estes dragões teriam sido concebidos por Nimb, a partir dos dragões verdes.

Apesar de não serem exatamente malignos, os dragões de cobre são temidos por suas brincadeiras de mau gosto. Na vila de Durtras, por exemplo, o dragão Zarnee tem por hábito raptar inocentes para coloca-los em seus labirintos. Como estas pessoas nunca voltavam a ser vistas, todos acreditavam que Zarnee se alimentava deles. Mas na verdade, o dragão apenas apagava suas memórias e deixava-os livres.

Extrememente fortes, os dragões de cobre são excelentes em escaladas. Na verdade isso se deve a uma habilidade natural de se prenderem em qualquer superfície. Alguns mencionam esta capacidade como uma Magia natural, enquanto outros afirmam que as patas destes dragões são dotadas de substâncias de aderência, como as aranhas e outros artrópodes.

Os dragões de cobre filhotes tem escamas marrom e levemente metálicas. Quanto mais se aproximam da idade adulta, mais eles adquirem uma coloração clara e brilhosa como cobre. Os mais antigos têm uma coloração pouco esverdeada. Suas asas muitas vezes são grandes, terminando apenas em suas caudas.

Dragões de cobre gostam de habitar lugares rochosos, como as Montanhas Sanguinárias e o lado sul das Montanhas de Lannestull. Ocasionalmente eles entram em conflito com os dragões azuis e vermelhos, mas isso não é comum. Graças à sua capacidade de modelar rocha e terra, seu covil parece não ter entrada alguma – eles criam as entradas quando há necessidade. Antes de alcançar o covil, no entanto, os invasores devem enfrentar um grande labirinto criado pelo próprio dragão. Dragões de cobre divertem-se criando grandes extensões labirínticas.

Estes dragões adoram caçar, e o código de caça (jamais caçar fêmeas grávidas e filhotes) é o mais comum entre eles. Existem boatos de que esta espécie de dragão é capaz de se alimentar de qualquer coisa, incuindo minérios metálicos. Na verdade eles dão preferência a criaturas venenosas – segundo eles, o veneno aprimora sua inteligência.

Dragões de cobre são debochados e adoram fazer brincadeiras e piadas com seus inimigos. Costumam evitar o combate quando seus alvos demonstram inteligência e apreciação por piadas e enigmas.

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões de cobre é Terra. Eles também têm grande apreciação pelas Formas Controlar e Criar. Estes dragões são imunes a venenos de ingestão, mas não venenos injetáveis ou de tato. Também são imunes a ácido, natural ou mágico.

Dragões de cobre têm duas armas-de-Sopro. A primeira é uma rajada de ácido que causa o dano mencionado na tabela. Além disso, a rajada ácida ainda continua a corroer seu alvo nas rodadas seguintes. Nas próximas duas rodadas, as vítimas recebem 1d6 de dano em cada. A rajada ácida dos dragões de cobre é capaz de corroer metais, incluindo armas. A segunda arma-de-Sopro é um gás que reduz o deslocamento dos alvos. Em regras, afeta a AGI e DEX, que são reduzidos em -5 pontos.

Dragões de cobre são capazes de caminhar sobre qualquer superfície rochosa, íngreme ou lisa, como muitos insetos. Com esta habilidade eles são capazes, inclusive, de permanecer de ponta cabeça. Esta habilidade funciona de modo similar à dos dragões brancos, mas funciona em qualquer superfície rochosa ao invés de glacial.

Duas vezes ao dia, dragões de cobre adultos são capazes de moldar rochas à sua própria vontade. Isso lhes permite criar armas de pedra, abrir passagens em paredes (não em superfícies sólidas), ou fechar estas aberturas.

Dragões antigos podem também transformar uma pequena quantidade de rocha não-mágica em lama. Geralmente eles utilizam esta habilidade debaixo ou sobre suas vítimas, para dificultar sua movimentação. Em geral, criaturas presas na lama (que tem até 3m de profundidade, caso seja feita no solo), realizam seus Testes como se fosse um nível mais Difícil (Testes Normais são considerados Difíceis, por exemplo).

Dragões de Latão

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	7	70/70 (1d10+7)	70/0 (1d6+4)	–	–	2d6+6 (3x dia)	–	–	–	40
2	8	75/70 (2d6+7)	75/0 (1d10+4)	–	–	4d6+6 (3x dia)	–	2	5	45
3	8	80/70 (2d6+7)	80/0 (1d10+4)	50/0 (2d6+7)	–	4d6+6 (4x dia)	–	8	10	50
4	9	80/80 (2d10+7)	85/0 (2d6+4)	60/10 (2d10+7)	–	6d6+6 (5x dia)	1D	14	20	55
5	9	85/80 (2d10+9)	85/0 (2d6+6)	70/10 (2d10+9)	–	6d6+6 (6x dia)	1D	20	25	60
6	10	85/85 (4d6+9)	85/0 (2d10+5)	70/20 (4d6+9)	20/0 (2d10+5)	8d6+6 (8x dia)	2D	26	30	65
7	10	95/90 (4d6+9)	95/0 (2d10+5)	75/25 (4d6+9)	30/0 (2d10+5)	10d6+6 (9x dia)	2D	32	35	75
8	11	110/95 (3d10+10)	100/0 (4d6+5)	85/30 (3d10+10)	45/0 (4d6+5)	12d6+6 (12x dia)	3D	36	40	80

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	40	36	7	18	25	20	6	22
2	43	40	9	20	28	20	8	23
3	45	43	11	23	30	22	10	23
4	48	46	14	24	30	24	12	24
5	50	50	17	25	32	26	12	24
6	54	53	20	28	33	28	15	24
7	57	55	25	30	35	30	20	28
8	60	58	28	32	35	32	24	30

Dragões de latão são muito faladores, mestres da lábia. Adoram conversar com outras criaturas, mas sempre exigem o tratamento característico como todos os de sua raça. Quando encontram-se com aventureiros, estes dragões preferem conversar a combater, a menos que seja atacado imediatamente.

Os filhotes desta espécie geralmente apresentam escamas de coloração marrom, adquirindo tom metálico com o tempo, até atingir um tom incandecente e brilhoso. Geralmente apresentam placas na área da cabeça, de coloração metálica. Com o passar dos anos, esta placa ósseoa pode se transformar em uma coroa de espinhos.

Dragões de latão gostam de lugares quentes e secos, por isso são mais facilmente encontrados no Deserto da Perdição e no Deserto Sem Retorno. Podem comer praticamente qualquer coisa (até algumas inorgânicas).

Caso seja atacado, o dragão de latão deve utilizar Magias de paralisia ou sua arma-de-Sopro capaz de causar sono nas vítimas. Eles jamais permitirão que uma criatura fuja sem antes realizar um longo interrogatório. Como mestres da lábia, estes dragões sabem obter informações de qualquer criatura (em regras, eles sempre terão Perícias de Manipulação entre 60 e 95%).

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões de latão é Fogo, e sempre terão Focus superior neste Caminho. Eles são imunes a fogo, natural ou mágico.

Dragões de latão apresentam duas armas-de-Sopro. A primeira é um jato de fogo, igual à dos dragões vermelhos (mas com o dano apresentado na tabela); a outra é um gás de sono: todas as criaturas afetadas pelo sopro devem fazer um Teste de WILL ou serão afetados pela Magia Sono.

Dragões de latão são capazes de falar com animais da mesma forma que os druidas de Allihanna. A compreenção, claro, vai depender da inteligência do próprio animal.

Dragões de latão adultos também são capazes de conjurar a Magia O Canto da Sereia como se tivessem Entender/Controlar Humanos 2, sem consumir Pontos de Magia. Funciona apenas uma vez por dia.

Dragões de latão grandes anciões são capazes de invocar um djinn, um gênio do ar (descrito na página 52 do **Guia de Monstros**). A invocação apenas pode ser utilizada uma vez por semana.

Dragões de Ouro

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	11	75/60 (1d10+7)	75/0 (1d6+6)	–	–	4d6+10 (3x dia)	–	–	–	50
2	12	80/65 (2d6+7)	80/0 (1d10+6)	–	–	6d6+10 (4x dia)	–	2	5	55
3	12	85/70 (2d6+7)	85/0 (1d10+7)	80/50 (2d6+11)	–	6d6+10 (4x dia)	1D	8	10	60
4	13	90/80 (2d10+7)	90/0 (2d6+7)	85/60 (3d6+11)	–	8d6+10 (5x dia)	1D	14	20	65
5	13	90/85 (2d10+9)	95/0 (2d6+8)	90/60 (3d6+12)	–	10d6+10 (5x dia)	2D	20	25	67
6	14	95/90 (3d10+10)	105/0 (2d10+9)	90/70 (3d6+13)	40/0 (3d6+9)	12d6+10 (6x dia)	2D	26	30	70
7	15	105/90 (3d10+11)	115/0 (2d10+10)	100/80 (3d10+10)	50/0 (3d6+10)	14d6+10 (6x dia)	3D	32	35	75
8	16	115/100 (3d10+12)	120/0 (4d6+10)	115/85 (3d10+12)	60/0 (3d10+10)	16d6+10 (7x dia)	3D	36	40	80

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	40	40	15	18	28	26	12	26
2	43	44	15	20	30	30	12	30
3	45	46	15	23	32	32	15	32
4	48	47	16	24	34	35	18	35
5	50	50	16	25	34	40	20	40
6	54	55	17	28	34	43	24	43
7	57	57	17	30	38	45	28	45
8	60	60	18	32	40	46	30	46

Os dragões de ouro são exatamente o oposto daquilo que costuma se imaginar sobre os dragões. São os mais sábios e bondosos dragões. Estão sempre dispostos a fazer justiça. Muitos clérigos afirmam que quando Megalokk criou os primeiros dragões, um pequeno grupo de dragões verdes deu as costas ao Deus dos Monstros e voltou-se para Khalmyr, o Deus da Justiça. Estes dragões deram origem aos dragões de ouro.

Dragões dourados estão quase extintos. Existem pouquíssimos dragões metálicos em Arton, e os dourados são os menos numerosos. Devido ao seu isolamento característico, o nascimento de um novo indivíduo é ainda mais raro.

Os filhotes da espécie apresentam um couro dourado escuro e manchado. As manchas aumentam de acordo com a idade, até atingir um tom dourado na idade adulta. Alguns dragões dourados apresentam grandes asas que se iniciam nos antebraços e se estendem até a cauda. Outros, no entanto, não tem forma reptiliana, mas serpenteante como os dragões de Tamu-ra. A razão ainda é um mistério. Aqueles que não apresentam asas, claro, terão este Atributo igual a zero.

Dragões dourados não tem um habitat preferido. Eles podem viver em qualquer lugar, e apreciam a companhia de humanos e semi-humanos, geralmente bárbaros ou nômades. Apesar disso, eles sempre desenvolvem aliança com as criaturas que vivem nas proximidades de seu covil, sejam animais silvestres ou grandes feras. Apenas negocia ou faz aliança com criaturas neutras ou justas, jamais com seres naturalmente malignos. E mesmo assim, apresenta certa arrogânica e exige ser tratado como a criatura grandiosa que é.

Dragões dourados tem um estranho apetite por pérolas, jóias e gemas preciosas. Não se sabe exatamente como funciona seu processo digestivo.

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões de ouro é Fogo, e eles sempre terão Focus superior neste Caminho. Dragões dourados são imunes a fogo, natural ou mágico.

Assim como os demais metálicos, os dragões dourados têm duas armas-de-Sopro. A primeira trata-se de um cone de fogo que causa o dano indicado na tabela. A segunda é um gás que enfraquece as vítimas, causando -6 de penalidade em FR e AGI. O feito é o mesmo do gás de enfraquecimento dos trogloditas.

Dragões dourados podem respirar na água normalmente. Sugere-se que esta habilidade é uma herança dos dragões verdes, pois estes dragões não costumam viver próximoa à costa.

Dragões dourados adultos podem invocar, uma vez por dia, uma aura de coragem que afeta todas as criaturas bondosas num raio igual ao seu raio de medo. As criaturas no interior desta aura de coragem recebem +10% em Testes contra medo (natural ou mágico) e recebe +10/+0 em combate. A aura de coragem dura apenas 2d6 rodadas, e afeta o próprio dragão e os aliados próximos.

Dragões de ouro anciães podem utilizar, uma vez por dia, uma habilidade que lhes fornece um sentido extremamente aguçado e sobrenatural. Isso lhes permite perceber qualquer coisa que está prestes a lhes acontecer com grande antecedência. Ele poderia, por exemplo, descobrir sobre a chegada de um ladino oculto nas sombras de seu covil, ou a aproximação de alguma criatura invisível.

Grande Artifice

Dragões dourados são fascinados por gemas, e as preciosas são suas favoritas. Alguns pesquisadores sugerem, inclusive, que estes dragões teriam sido os inventores de todas as pedras mágicas conhecidas.

Devido a este grande talento com artífices, os dragões dourados podem detectar qualquer pedra ou jóia mágica como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia. O efeito é similar à Detecção de Magia, sendo que ele terá Focus igual a duas vezes sua categoria de idade. Esta habilidade, no entanto, pode ser usada apenas com pedras, jóias e gemas mágicas, não com outros itens. Pode ser usada no máximo 3 vezes ao dia.

Os dragões de ouro também são conhecidos por fabricarem uma pedra mística conhecida como Pedra da Boa Sorte (muito valorizada no reino de Fortuna). O portador desta pedra recebe um bônus de +10% em todas as suas jogadas de dado e +1 em jogadas de dano. Quando está em poder do próprio dragão o efeito é ainda maior: além dele próprio, todas as criaturas num raio de 3m do dragão receberão os bônus. A pedra, no entanto, favorese apenas criaturas bondosas ou justas, jamais criaturas malignas.

Dragões de Prata

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	10	75/60 (1d10+8)	70/0 (1d6+4)	–	–	2d6+8 (3x dia)	–	–	–	50
2	11	80/65 (2d6+9)	70/0 (1d10+4)	–	–	4d6+8 (4x dia)	–	2	5	55
3	11	85/70 (2d6+10)	75/0 (1d10+5)	65/0 (2d6+10)	–	4d6+8 (4x dia)	1D	8	10	60
4	12	90/80 (2d10+10)	80/0 (2d6+5)	70/10 (3d6+10)	–	6d6+8 (5x dia)	1D	14	20	65
5	12	90/85 (2d10+11)	85/0 (2d6+6)	80/10 (3d6+11)	–	8d6+8 (5x dia)	2D	20	25	67
6	13	95/90 (3d10+12)	85/0 (2d10+6)	85/20 (3d6+12)	40/0 (3d6+9)	10d6+8 (6x dia)	2D	26	30	70
7	14	105/90 (3d10+13)	95/0 (2d10+7)	90/20 (3d10+12)	50/0 (3d6+10)	12d6+8 (6x dia)	3D	32	35	75
8	15	105/95 (3d10+15)	100/0 (4d6+7)	95/25 (3d10+13)	60/0 (3d10+10)	14d6+8 (7x dia)	3D	36	40	80

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	40	40	7	18	28	26	10	24
2	45	43	9	20	30	28	10	24
3	50	45	11	23	30	28	12	25
4	57	48	14	24	32	30	12	27
5	64	50	17	25	34	32	15	27
6	70	54	20	28	34	34	18	28
7	75	57	25	30	36	34	20	28
8	78	60	28	32	36	36	24	30

Segundo alguns pesquisadores, os dragões de prata teriam surgido de modo similar aos dragões de ouro, abandonando Megalokk e se voltando para Khalmyr. Eles também são criaturas justas e bondosas.

A forma humana de um dragão de prata geralmente é de um mendigo ou outra criatura insignificante. Aparentemente eles apreciam muito mais sua forma humana do que sua forma draconiana. Alguns dizem que o sonho de um dragão de prata seria virar um ser humano ou semi-humano. Se isso é verdade não se sabe, pois nem eles confirmam ou negam. A verdade é que, devido à quase extinção de sua espécie, é comum que eles utilizem a forma humanóide para viver pacificamente entre os povos humanos. Apreciam a alimentação e ós costumes destas raças, e poderiam viver anos em sua companhia.

As escamas dos filhotes desta espécie são azuladas e acinzentadas, e ganham tons de prata conforme alcançam a idade adulta.

Dragões de prata geralmente constroem seus covis no alto de montanhas, o que os coloca em disputa de terreno com os dragões azuis e vermelhos. Dentro de seu covil sempre há uma área reservada e altamente mágica, onde eles guardam seus tesouros e as fêmeas depositam seus ovos.

Dragões prateados não são violentos, eles evitam o combate sempre que possível. Quando possível eles utilizam suas Magias ou habilidades para confundir seus inimigos, ou aprisiona-los, antes de atacar.

Habilidades

O Caminho Favorito dos dragões de prata é Ar, e eles sempre terão Focus superior neste Caminho. Eles também são invulneráveis a ataques ou efeitos de ácido e frio, naturais ou mágicos.

Dragões de prata tem duas armas-de-Sopro: a primeira é um bafo gélido que causa o dano indicado na tabela (frio), de modo semelhante aos dragões brancos. A outra é um gás que causa paralisia em seus alvos. O efeito é o mesmo da Magia Paralisia (mas não é uma Magia, portanto não pode ser cancelado).

Dragões de prata são capazes de caminhar em nuvens e névoa como se estas fossem chão sólido. Não há limite diário de uso, mas eles podem escolher entre andar ou não sobre elas.

Dragões prateados adultos podem criar, três vezes ao dia, uma espessa camada de névoa com 6m de raio, centrado no ponto que ele escolher, até uma distância de 50m por categoria de idade subseqüente à adulto. Esta névoa reduz a visão dos envolvidos pela metade e dura 1d6 rodadas também por categoria de idade subseqüente a adulto.

Os dragões antigos são capazes de manipular o vento, fazendo-o parar ou mudar de direção de acordo com sua vontade. Esta habilidade pode ser usada até três vezes por dia.

Dragões de prata antigos podem controlar o clima da mesma forma que os dragões brancos. Esta habilidade pode ser usada apenas uma vez por dia.

Dragões Independentes

Os dragões elementais são os mais comuns em todos os pontos de Arton. Muitas lendas e histórias são contadas sobre eles. Em geral eles são os principais representantes entre os dragões em todo o continente. Todos os dragões elementais possuem asas, e cada um representa um dos elementos da Magia artoniana.

Os dragões metálicos são relativamente pouco numerosos em Arton, mas sua existência é conhecida entre a maioria dos aventureiros. Apesar de também apresentarem habilidades mágicas, os dragões metálicos não representam nenhum elemento mágico. A presença de asas não é uma característica obrigatória, mas comum. A característica principal dos dragões metálicos é o fato de todos apresentarem pelo menos duas armas-de-Sopro diferentes.

Os dragões de Tamu-ra são completamente diferentes destas duas outras categorias. Sua anatomia é completamente distinta dos demais, sem falar que sua origem, segundo as teorias criacionistas, é também completamente diferente dos répteis alados.

Em tempos recentes, no entanto, têem-se mencionando encontros com dragões cuja descrição não se enquadra em nenhuma espécie conhecida.

Assim, estes dragões são chamados de independentes.

Origem

A maior parte dos pesquisadores acredita que a origem destes dragões independentes segue os mesmos caminhos que as demais espécies: eles teriam sido criados por Megalokk, mas mantiveram-se ainda mais isolados até os dias atuais. Acredita-se que estes dragões independentes sejam extremamente pouco numerosos, e por isso o encontro com eles seja considerado tão raro.

Características

Dragões independentes não seguem nenhuma característica em comum, a não ser características da espécie. Na verdade fica difícil considerar se aquela característica é da espécie ou do espécime (suas características mágicas pertencem a todos os membros de sua espécie ou apenas àquele exemplar?). As pesquisas sobre os dragões independentes ainda estão bastante incompletas.

Alguns dragões independentes são exemplares únicos. O maior exemplo conhecido é o dragão-do-deserto, uma fera terrível cujo corpo jamais foi visualisado por completo. Oculto nas dunas de areia, o dragão-do-deserto é uma das feras mais temidas pelos povos que habitam o deserto. Na verdade, nem se sabe ao certo se ele é realmente um dragão, ou alguma criatura aparentada.

Devido à falta de informações precisas, torna-se impossível mencionar aqui detalhes sobre os dragões independentes de Arton. Cada Mestre deve sentir-se livre para criá-lo da maneira como quiser, baseando-se nas informações conhecidas.

Nota: dragões independentes também seguem as regras gerais para todos os dragões, descritos anteriormente (arma-de-Sopro, raio de medo, etc). A menos, claro, que não sejam dragões verdadeiros, e sim alguma criatura aparentada.

Necrodracos

Os dragões são verdadeiras bestas mágicas que causam grande povor no coração de qualquer criatura inteligente. Como um mundo dominado por Magia, Arton tem alta incidência de criaturas mortas-vivas, as quais também são consideradas um grande transtorno e um pesadelo para grande parte da população.

Então, quando um dragão morre, e volta a viver, temos a combinação perfeita de um pesadelo real: dragões mortos-vivos!

Os necrodracos podem surgir da mesma forma que os mortos-vivos normais: normalmente são invocados por Magia ou são vítimas de algum efeito que os impede de encontrar o descanso eterno. Existem também aqueles cuja crueldade é tão avassaladora, que nem mesmo a morte é capaz de impedi-los de continuar a causar mal às espécies menores.

Características de Morto-Vivo

Necrodracos possuem todas as características que os demais mortos-vivos.

Todos são imunes a venenos e doenças, naturais ou mágicos, e não podem ser feridos por Magias que afetem a mente (em geral, todas aquelas com a combinação Controlar/ Entender Humanos). Magias e efeitos que apenas funcionem contra criaturas vivas também não irão afeta-los.

Da mesma forma que os demais mortos-vivos, necrodracos não podem ser curados por Magias ou itens mágicos. Sua única forma de cura é natural ou por Magias específicas (como Cura para os Mortos). A única exceção é para os dragões esqueletos, que nunca podem recuperar Pontos de Vida perdidos. Caso sejam atacados, ou utilizem itens ou Magias de cura, necrodracos perdem os PVs que deveriam recuperar.

Características de Dragão

Necrodracos, claro, também apresentam algumas das características comuns a todos os dragões. Necrodracos mantêm os sentidos aguçados que tinham quando em vida.

Todos os necrodracos possuem arma-de-Sopro, mas independente da espécie que pertenciam em vida, todos terão o mesmo tipo de arma-de-Sopro: um jato de ar congelante que causa dano como frio e gelo (exatamente como o bafo dos dragões brancos). O dano continua a variar da mesma forma.

Necrodracos mantêm suas asas, e ainda são capazes de voar normalmente. Apenas os dragões esqueletos não são capazes de voar, uma vez que suas asas não apresentam mais couro, são apenas de ossos.

Uma vez que perderam grande parte de sua inteligência, necrodracos não são capazes de utilizar Magia nem as habilidades naturais que tinham em vida. A única exceção é quanto aos dragões-lich, que mesmo sendo necrodracos mantêm sua inteligência e são, inclusive, mais poderosos que os dragões. Dragões-liches estão entre as bestas mais temidas pelos mais corajosos e experientes aventureiros. Como dizem os sábios de Ni-Tamura “não há vergonha em temer um inimigo maior”.

Apenas dragões elementais, metálicos e independentes tornam-se mortos-vivos. Os dragões de Tamu-ra, ao morrerem, seguem para o Plano de Lin-Wu para viver junto ao Deus-Dragão.

Idade de Necrodracos

Necrodracos também apresentam tabelas de idades, assim como os demais dragões. No entanto, eles não ficam mais fortes conforme a idade. Na verdade a idade na tabela significa aquela que ele tinha quando adquiriu a forma de necrodraco. Um filhote necrodraco nunca irá adquirir a força de um adulto.

A única exceção diz respeito aos dragões-liches, que seguem uma regra especial. Veja a descrição específica para obter maiores detalhes sobre este que é, certamente, o mais perigoso de todos os dragões.

Dragão-Esqueleto

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	5	55/50 (1d10+1)	50/0 (1d6+1)	–	–	2d6+6 (3x dia)	–	–	–	50
2	6	80/65 (1d10+2)	70/0 (1d10+1)	–	–	4d6+6 (4x dia)	–	–	–	55
3	6	85/70 (1d10+2)	75/0 (1d10+2)	–	–	4d6+6 (4x dia)	–	–	–	60
4	7	90/80 (1d10+3)	80/0 (2d6+3)	–	–	6d6+6 (5x dia)	–	–	–	65
5	8	90/85 (1d10+3)	85/0 (2d6+3)	–	–	6d6+6 (4x dia)	–	–	–	67
6	9	95/90 (2d10+4)	85/0 (2d10+4)	–	–	8d6+6 (4x dia)	1D	–	–	70
7	10	105/90 (2d10+4)	95/0 (2d10+4)	–	–	10d6+6 (5x dia)	2D	–	–	75
8	11	105/95 (2d10+5)	100/0 (2d10+5)	–	–	12d6+6 (5x dia)	3D	–	–	80

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	30	32	7	15	0	0	0	12
2	32	35	8	17	0	0	0	15
3	35	39	9	17	0	0	0	17
4	38	44	10	18	0	0	0	18
5	40	48	10	18	0	0	0	20
6	44	50	11	19	0	0	0	22
7	48	53	11	19	0	0	0	25
8	50	56	12	20	0	0	0	27

Os dragões-esqueleto podem surgir de forma natural, como efeito de uma maldição ou similar, ou serem invocados. Magos e clérigos malignos de poder considerável podem invocar estas criaturas para fazê-las servos poderosos.

Estas criaturas são simplesmente os ossos de um dragão morto, que voltaram a se mover e tem vontade própria. São como esqueletos comuns, mas muito maiores e mais poderosos.

Dragões-esqueletos não podem voar, uma vez que suas asas não apresentam mais couraça, sendo apenas ósseas. Uma vez que perderam toda sua inteligência (note que eles têm INT, WILL e CAR 0, independente da idade), não podem utilizar Magias nem as habilidades naturais que tinham em vida. Apenas os mais velhos possuem alguma proteção contra Magias.

Assim como acontece com os esqueletos humanos, dragões-esqueletos não podem ser curados, nem por Magias específica nem com descanso. Uma vez que tenham sido danificados, permanecerão assim para toda sua eternidade.

Na maior parte das vezes estas criaturas surgem de modo natural, não sendo invocadas (invocar estas criaturas exige grande esforço – veja mais adiante). Sua única motivação é proteger aquilo que foi seu covil enquanto esteve vivo. Eles não costumam atacar lugares próximos, pois não tem inteligência para isso.

Habilidades

Dragões-esqueletos não têm nenhuma habilidade mágica. No entanto, eles podem utilizar sua arma-de-Sopro como um jato de gelo. O dano causado é aquele indicado na tabela.

Dragões-esqueletos não possuem carne nem couro, apenas ossos. Por isso, eles não podem ser feridos por ataques ou efeitos de frio, e ainda têm 3D de Proteção à Magia contra Magias que causem dano como frio/gelo (mais a Proteção natural, podendo chegar a até 6D de Proteção). Pela mesma razão, eles sempre recebem metade do dano quando atacados por corte ou perfuração, como lanças, flechas e espadas.

Dragões-esqueletos são muito desajeitados. Independente de sua idade eles nunca podem utilizar as asas para atacar. Da mesma forma, eles não conseguem utilizar a cauda para o ataque. Eles podem realizar apenas três ataques por rodada, sendo duas com as Garras e uma com a Mordida.

A Invocação

Os Rituais necessários para a invocação de um dragão-esqueleto são pouco conhecidos e muito cobiçados. Apenas criaturas malignas e de grande poder conhecem os segredos necessários.

O Ritual em si exige Criar/Controlar Trevas/Animais 30. Aparentemente, vários magos podem se unir para alcançar o poder necessário. Também são necessários vários instrumentos místicos específicos, pouco visados por Personagens de boa índole. Os itens que podem ser comprados alcançam o custo de 10.000 até 100.000 Tibares, dependendo da idade do dragão a ser invocado.

Dragão-Zumbi

IDADE	IP	Garras	Mordida	Cauda	Asas	Sopro	Proteção à Magia	Focus Total	Pontos de Magia	Pontos de Vida
1	6	55/50 (1d10+1)	50/0 (1d6+1)	–	–	2d6+6 (3x dia)	–	–	–	50
2	7	80/65 (1d10+2)	70/0 (1d10+2)	–	–	4d6+6 (4x dia)	–	–	–	55
3	7	85/70 (1d10+3)	75/0 (1d10+3)	–	–	4d6+6 (4x dia)	–	–	–	60
4	8	90/80 (1d10+4)	80/0 (2d6+4)	–	–	5d6+6 (5x dia)	–	–	–	65
5	9	90/85 (1d10+5)	85/0 (2d6+5)	–	–	7d6+6 (4x dia)	–	–	–	67
6	10	95/90 (2d10+6)	85/0 (2d10+6)	–	–	9d6+6 (4x dia)	1D	–	–	70
7	11	105/90 (2d10+7)	95/0 (2d10+7)	–	–	11d6+6 (5x dia)	2D	–	–	75
8	12	105/95 (2d10+8)	100/0 (2d10+8)	–	–	13d6+6 (5x dia)	3D	–	–	80

IDADE	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER
1	30	32	7	15	1	0	0	12
2	32	35	8	17	1	0	0	15
3	35	39	9	17	2	0	0	17
4	38	44	10	18	2	0	0	18
5	40	48	10	18	2	0	0	20
6	44	50	11	19	2	0	0	22
7	48	53	11	19	3	0	0	25
8	50	56	12	20	3	0	0	27

Dragões-zumbis podem surgir exatamente da mesma forma que os dragões-esqueleto. A grande diferença entre eles é que os zumbis mantêm uma pequena porção de sua inteligência (insuficiente para utilização de Magias e habilidades naturais), e ainda têm carne, ainda que pútrefa e decaída.

Todos os dragões-zumbis têm uma couraça cinzenta ou negra. Manchas de sangue são comuns em diferentes partes de seu corpo. Suas asas geralmente estão rasgadas, mas ao contrário dos esqueletos, eles podem voar (ainda que com apenas metade de sua velocidade normal). Em combate eles são como os esqueletos: desajeitados, podem atacar apenas com a mordida e as duas garras.

Ao contrário dos dragões-esqueletos, os dragões-zumbis ainda têm seus sentidos aguçados, exatamente do mesmo modo que os dragões normais.

Dragões-zumbis são movidos por um sentimento semelhante ao dos zumbis humanos. Estão eternamente com fome, e precisam alimentar-se de organismos vivos para evitar sua deterioração completa.

Habilidades

Dragões-zumbis não têm nenhuma habilidade mágica. No entanto, eles mantêm seus sentidos aguçados e podem utilizar sua arma-de-Sopro como um jato de gelo e também podem voar. O dano causado é aquele indicado na tabela.

Dragões-zumbis também são muito desajeitados. Independente de sua idade eles nunca podem utilizar as asas para atacar. Da mesma forma, eles não conseguem utilizar a cauda para o ataque. Eles podem realizar apenas três ataques por rodada, sendo duas com as Garras e uma com a Mordida.

Ao contrário dos zumbis normais, dragões-zumbis podem fazer jogada de Iniciativa normalmente.

A Alimentação

Dragões-zumbis têm as mesmas necessidades que os zumbis normais. Precisam se alimentar de órgãos vivos ou fica cada vez mais fraco perdendo um Ponto de Vida a cada doze horas. A maioria dos dragões-zumbis consegue apenas gemer e não falam nada.

Devido ao seu tamanho, dragões-zumbis necessitam de uma quantidade ainda maior de órgãos. Em geral, três órgãos humanos ou semi-humanos são suficientes para sacia-lo naquele dia. No dia seguinte ele deverá continuar sua caçada por novos órgãos. Quando conseguem aprisionar animais maiores, como grandes bovinos ou mesmo filhotes de outros dragões, parecem mais satisfeitos.

Dragão-Lich

Os primeiros encontros com estas feras podem ter resultado em grande surpresa. Em aparência eles são exatamente iguais aos dragões-esqueletos. Mas na verdade são muito mais perigosos que isso.

Um dragão-lich surge do grande esforço de um dragão em tornar-se um morto-vivo, mas sem perder sua consciência, inteligência e suas capacidades mágicas. Dragões-liches estão entre as feras mais temidas e poderosas de Arton.

Dragões-liches apresentam todas as características físicas do dragão de sua espécie original, como chifres e asas. Seus olhos são sempre grandes órbitas vazias.

Transformação em Dragão-Lich

O Ritual Transformação em Dragão Lich é pouco conhecido mesmo entre os dragões. Trata-se de um trabalho complexo e demorado. Alguns pesquisadores da Academia Arcana afirmam que o Ritual de Transformação em Dragão-Lich envolve a aliança de um dragão e um arcano, ambos malignos. Outros, no entanto, afirmam que os dragões são capazes de relizar o Ritual por contra própria.

Para realização do Ritual, sabe-se que o dragão deve beber de uma poção mística (que pode ser preparada apenas por criaturas com Trevas 10 ou mais). Não se conhece o processo de desenvolvimento desta poção nem quais os processos a serem realizados na seqüência.

O **Guia de Monstros de Arton** apresenta os dragões-liches como criaturas espacíficas. Aqui, no entanto, eles não apresentam tabelas de idade e poderes. Ao invés disso será explicado como transformar um dos dragões descritos anteriormente em dragões-liches. Note que somente dragões com Focus total 15 ou mais são capazes de transformar-se em liches, uma vez que esta é a exigência do Ritual.

Na maioria das vezes, apenas dragões adultos ou mais velhos tem disciplina e conhecimentos para transformar-se em liches. Os dragões elementais são aqueles que mais tornam-se liches. Os dragões de Tamu-ra jamais tentariam realizar este Ritual, pois consideram uma desonra driblar a morte. Afinal, é muito melhor estar ao lado de Lin-Wu em seu Plano após a morte. Dragões metálicos raramente tornam-se liches, mas isso é possível. Entre eles, os de cobre são aqueles que mais possivelmente aceitariam a transformação.

Novos Poderes

Quando um dragão (na maioria das vezes elemental) torna-se um dragão-lich, sua aparência muda, e todos os seus poderes aumentam.

Dragões-liches têm +2 em cada um de seus Atributos Físicos e +3 em seus Atributos Mentais. Com isso ele também aumenta seus ataques em +30/+30 para as Garras, a Asas e Cauda, e +30/0 para a Mordida. Muito mais resistentes que os dragões comuns, dragões-liches receberão também +10 Pontos de Vida após a transformação.

As habilidades mágicas de um dragão-lich são maiores que os de um dragão comum. Por isso eles recebem também +10 Pontos de Magia e +2 em cada uma de suas Formas e Caminhos (com exceção daquelas cujo valor é zero; lembre-se que eles não podem ter Focus superior a 4 em nenhum Caminho). Dragões-liches não recebem bônus no Caminho da Luz, e nunca mais poderão ampliar seu Focus neste Caminho. Da mesma forma, os dragões-liches recebem +2D de Proteção à Magia, em adição aos que ele já possui. Dragões-liches são imunes a todos os ataques, a não ser Magias e armas mágicas.

Devido à sua forma esquelética, dragões-liches recebem apenas metade do dano quando atacado por armas de corte e perfuração, como espadas, lanças e flechas. Isso apenas quando os ataques são desferidos por armas mágicas, claro. A transformação em dragão-lich também altera sua arma-de-Sopro, que passa a ser uma rajada gélida que causa o mesmo dano da arma-de-Sopro original, mais 1d (o mesmo tipo de dado utilizado pelo dragão original). O sopro pode ser usado um número de vezes igual a sua categoria de idade, por dia, sendo o mínimo 3 vezes.

Além disso os dragões-liches tem todas as imunidades comuns aos mortos-vivos: nunca envelhecem, imunes a doenças, venenos e poderes que afetam a mente (em geral, todas aquelas que utilizem Controlar Humanos) e não podem ser curados por Magias. Ele também é imune a Controle e Esconjuro de Mortos-Vivos. Eles podem utilizar todas as habilidades naturais de sua espécie original, e podem utilizar todas as suas Magias sem consumir Pontos de Magia.

Imortais

Quando buscam se tornar liches, os humanos e semi-humanos devem prender sua alma em um amuleto. Um lich apenas será destruído se este amuleto também for. Misteriosamente, o mesmo não acontece com os dragões: dragões-liches não possuem um amuleto que os liga com o mundo dos vivos. Por isso, eles são imortais.

Sempre que destruídos, os dragões-liches, assim como os liches normais, podem retornar ao mundo dos vivos para continuar sua busca por mais conhecimento mágico. Para os liches, a única coisa capaz de prende-lo no mundo dos mortos é a destruição do amuleto que guarda sua alma. Mas os dragões-liches não têm este amuleto. Isso torna as pesquisas sobre os Rituais de transformação ainda mais misteriosos.

Devido à sua imortalidade os dragões-liches são considerados as criaturas mais poderosas de Arton. A única coisa capaz de realmente destruí-los são feitos fantásticos realizados por deuses e avatares.

Os poderes de um dragão-lich são tão extintos que a maioria deles tornam-se divindades menores, representando algum aspecto macabro e geralmente de ligação indireta com a morte.

Costumes

Os dragões-liches têm os mesmos hábitos e costumes de sua espécie original. Geralmente habitam o mesmo covil, sempre isolados de qualquer civilização.

Por sorte, existem boatos da existência de apenas três ou quatro dragões-liches em Arton. Devido à arrogância e a auto-confiança de todos os dragões, os liches jamais agiriam com companhia. Neste ponto a arrogância dos dragões é um ponto positivo para a nossa civilização, pois caso estas criaturas decidam se unir, certamente formariam um exército praticamente invencível.

Dragões-Reis

Existem muitas espécies e sub-espécies de dragões em Arton. No entanto, os dragões elementais são os maiores representantes da raça. Eles são os mais numerosos que os demais.

Entre cada uma das seis espécies de dragões elementais existe um que é tão antigo e poderoso, que é considerado o representante máximo daquela espécie. Um dragão-rei não é apenas um dragão: ele é uma divindade, das mais poderosas. Reúnem devotos em todo seu território, e é respeitado por todos os membros de sua espécie. Outro detalhe é que como tal, eles apresentam características especiais, que não são encontradas em nenhum outro exemplar de dragão da sua espécie.

Apesar de nenhum dragão sentir qualquer afinidade com outros que não sejam de sua espécie, os dragões-reis costumam se respeitar mútuamente, pois sabem que são os representantes máximos de cada espécie.

Nem sempre a morte de um dragão-rei é substituída por outro membro da espécie. Eles são, simplesmente, os mais poderosos de sua espécie. Não existem dragões-reis entre os dragões metálicos e orientais.

Os dragões-reis podem adquirir formas humanóides ou forma draconiana. No entanto, sua forma draconiana existe em diferentes "níveis": sua forma verdadeira mede não menos de 500m. Eles geralmente usam tamanhos menores, em média 20m. Independente de seu tamanho eles terão sempre os mesmos Atributos e causarão os mesmos danos. A única diferença é sua aura de medo.

Quando o dragão-rei atinge seu tamanho máximo, sua aura de medo torna-se muito pior. Os Testes para evitar o pânico são feitos da mesma forma; no entanto ele é muito mais mortal. Criaturas com WILL 10 ou menos não tem direito a nenhum Teste, e "morrem" à simples visão do dragão em seu tamanho máximo. Criaturas com WILL 11-15 podem fazer o Teste, mas se falharem morrem de medo, e se passarem sofrem os efeitos do pânico. Apenas criaturas com WILL 16 ou mais podem realizar o Teste e, em caso de sucesso, não sofrer efeito algum (em caso de fracasso ficam apavoradas). A aura de medo dos dragões-reis atinge 60m de raio.

Por isso os dragões-reis raramente adquirem sua forma real. Outra razão é que não é muito fácil arranjar covis tão espaçosos...

Beluhga
Rainha dos Dragões Brancos

Beluhga é a governante suprema das Montanhas Uivantes. Não apenas a governante, mas a resposável: as Montanhas são gélidas simplesmente pela presença de Beluhga.

Beluhga valoriza muito seu povo, e reverenciada como divindade. Sua forma humanóide é de uma meio-elfa de pele clara como a neve.

CON 50, FR 56, DEX 24, AGI 25,
INT 30, WILL 31, CAR 23, PER 25.
#Ataques [6 ou sopro], IP 11, PVs 80+27.
2 Garras 110/100 dano 4d6+11,
Mordida 110/0 dano 2d10+6,
Cauda 70/50 dano 4d6+6,
2 Asas 40/0 dano 4d6+6.
Arma-de-Sopro: 13d6+6, 12x ao dia.
Proteção à Magia 3D.
Invulnerável a frio/gelo e todas as Magias do Caminho Luz.

Capaz de andar sobre qualquer superfície congelada. Pode congelar o solo para ter o mesmo efeito da Magia O Terreno Escorregadio de Neo (ela é imune a esta Magia). Pode criar uma corrente de ar frio e névoa. Pode manipular o clima.

Perícias Principais: Camuflagem 80%, Ciências (Herbalismo 60%, História 65%, Religião 70%), Natação 80%, Salto 80%, Idiomas (Dracônico 95%, Valkar 90%, Élfico 90%), Manipulação (Intmidação 85%).

Aprimoramentos: Bom Senso, Pontos Heróicos 3, Reputação, Status 2, Código de Honra (honestidade).

Pontos de Magia: 40.

Criar 5, Entender 5, Controlar 5, Luz 4, Humanos 3, Água 4, Ar 3, Animais 3, Trevas 3, Metamagia 3.

Clérigos de Beluhga

Beluhga é uma divindade menor que representa o frio. Ela tem alguns devotos nas Montanhas Uivantes, sendo os mais famosos o bando conhecido como os Escolhidos de Beluhga (liderados pelo paladino anão Goradar).

Poderes Concedidos: clérigos de Beluhga podem conjurar a Magia Inferno de Gelo uma vez por dia sem consumir Pontos de Magia. A Magia funciona como se o usuário tivesse Criar/Controlar Ar/Água 4.

Obrigações e Restrições: jurar fidelidade total e absoluta à Rainha dos Dragões Brancos, e jamais pemitir que outros dragões se aproximem da Caverna de Beluhga.

Benthos
Rei dos Dragões Marinhos

Benthos é pouco conhecido pelos povos do Mundo Seco (a não ser pelos nativos de Bielefeld e Khubar). Ele vive no Mar do Dragão Rei, entre o arquipélago de Khubar e a costa de Bielefeld, comandado uma grande civilização submersa.

Sua forma humanóide é de um elfo-do-mar de idade meio avançada, mas com grande porte físico.

CON 72, FR 75, DEX 12, AGI 25,
INT 24, WILL 26, CAR 10, PER 24.
#Ataques [6 ou sopro], IP 13, PVs 130+18.
2 Garras 115/100 dano 3d10+15,
Mordida 110/0 dano 5d6+8,
Cauda 110/80 dano 4d6+17,
2 Asas 85/0 dano 5d6+9.
Arma-de-Sopro: 16d6+8, 10x ao dia.
Proteção à Magia 3D.
Invulnerável a ácidos e venenos, naturais ou mágicos e todas as Magias do Caminho Água.

Pode transformar água boa em água podre. Pode controlar criaturas marinhas (que tem direito a um Teste de WILL contra WILL 26); afeta apenas criaturas com INT 10 ou menos.

Pode caminhar na água como se fosse superfície sólida, durante 2 horas, duas vezes por dia. Pode lançar Invocação do Elemental (Água) uma vez por dia, sem gastar Pontos de Magia.

Perícias Principais: Animais (marinhos) todas 90%, Ciências (Geografia 80%), Esportes (Natação 110%), Idiomas (Dracônico 95%, Valkar 90%, Élfico 90%, Idioma Aquático 90%), Manipulação (Intimidação 80%, Liderança 90%), Navegação 85%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Reputação, Status 2, Código de Honra (nunca matar filhotes ou fêmeas grávidas).

Pontos de Magia: 52.

Entender 4, Criar 4, Controlar 5, Água 4, Terra 3, Ar 2, Luz 3, Metamagia 2, Plantas 3, Animais 4, Humanos 3, Trevas 1.

Clérigos de Benthos

Benthos é uma divindade menor que representa o mar. Ele tem alguns devotos no Mundo Submerso. Apenas criaturas de raças submarinas (como elfos-do-mar e sereias) podem ser seus clérigos.

Poderes Concedidos: clérigos de Benthos podem conjurar a Magia Cura Sagrada uma vez por dia sem consumir Pontos de Magia. A Magia funciona como se o usuário fosse um paladino com Água 1.

Obrigações e Restrições: jurar fidelidade total e absoluta ao Rei dos Dragões Marinhos. Apenas raças submarinas podem ser seus clérigos (elfos-do-mar, sereias e ogres marinhos).

Hydora
Rei dos Dragões Azuis

Pela lenda, Hydora teria sido o criado dos elfos-do-céu, após um acasalamento com uma princesa élfica.

Hydora é extremamente inconstante e imprevisível. Raramente toca o chão, e gosta de voar durante tempestades. Sua forma humanóide é de um elfo-do-céu.

CON 48, FR 53, DEX 28, AGI 37,
INT 24, WILL 26, CAR 24, PER 28.
#Ataques [6 ou sopro], IP 12, PVs 105+18.
2 Garras 120/100 dano 3d10+12,
Mordida 115/0 dano 4d6+11,
Cauda 100/80 dano 3d10+12,
2 Asas 80/0 dano 4d6+11.
Arma-de-Sopro: 15d6+8, 9x ao dia.
Proteção à Magia 3D.

Invulnerável a eletricidade, naturais ou mágicos e todas as Magias do Caminho Ar.

Pode criar e ferver pequenos líquidos. Pode criar sons e usar ventriloguismo. Pode mudar totalmente a aparência de uma criatura.

Pode aumentar sua AGI em +1d6 durante 10 rodadas, quatro vezes por dia. Esta habilidade pode ser usada sobre outras criaturas.

Perícias Principais: Avaliação de Objetos 80%, Esportes (Salto 90%), Etiqueta 90%, Idiomas (Dracônico 95%, Valkar 90%, Élfico 90%), Manipulação (Interrogatório 80%, Intimidação 85%), Negociação (Barganha 85%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Reputação, Status 2, Código de Honra (nunca lutar em áreas urbanas).

Pontos de Magia: 44.

Entender 5, Criar 5, Controlar 6, Fogo 4, Água 3, Ar 4, Luz 4, Trevas 3, Plantas 3, Animais 3, Humanos 4, Espíritos 2, Demônios 3, Metamagia 2.

Mzzileyn
Rei dos Dragões Negros

Um dos mais perigosos dragões-reis. Dizem que ele teria alguma ligação profana com Sszzaas. É a criatura mais fria e cruel de que se tem conhecimento.

Mzzileyn pode adquirir várias formas humanóides, de acordo com a situação.

CON 55, FR 49, DEX 24, AGI 22,
INT 47, WILL 35, CAR 24, PER 40.
#Ataques [6 ou sopro], IP 12, PVs 95+27.
2 Garras 120/105 dano 3d10+12,
Mordida 115/0 dano 4d6+7,
Cauda 100/50 dano 3d10+12,
2 Asas 60/0 dano 4d6+7.
Arma-de-Sopro: 13d6+7, 12x ao dia.
Proteção à Magia 3D.

Invulnerável a ácidos e venenos e todas as Magias do Caminho Trevas.

Pode respirar na água. Pode usar Escuridão (3x dia) sem gastar Pontos de Magia. Pode controlar vegetação gramnídea. Pode controlar répteis menores (que tem direito a um Teste de WILL contra WILL 35).

Pode usar a Magia Controlar Mortos-Vivos mesmo sem ter Pontos de Fé.

Perícias Principais: Armadilhas 85%, Avaliação de Objetos 70%, Camuflagem 90%, Ciências (História 85%), Ciências Proibidas (Oculto 90%), Falsificação 85%, Furtividade 90%, Idiomas (Dracônico 95%, Valkar 90%, Élfico 90%), Manipulação (Interrogatório 90%, Intimidação 95%, Lábia 80%, Liderança 90%, Tortura 100%), Negociação (Barganha 90%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Má Reputação, Status 2, Senso de Direção, Senso Numérico, Código de Honra (nunca se permitir ser capturado ou aceitar a derrota).

Pontos de Magia: 42.

Criar 4, Entender 3, Controlar 4, Trevas 4, Humano 3, Água 2, Ar 3, Animais 2, Fogo 3, Metamagia 2, Demônio 4, Espírito 4

Sckhar
Rei dos Dragões Vermelhos

Muito arrogante, Schhar acreditar ser a maior bênção dos deuses para Arton. É o mais poderoso dos dragões-reis, governante do reino Sckharshantallas, no lado leste do Reinado.

Sckhar tem três cicatrizes no olho esquerdo, um presente de Beluhga depois que Khalmyr a aprisionou na área que hoje são as Montanhas Uivantes, por culpa de Sckhar.

A forma humanóide de Sckhar é de um elfo sempre com trajes finos.

CON 60, FR 60, DEX 18, AGI 32,
INT 36, WILL 36, CAR 24, PER 30.
#Ataques [6 ou sopro], IP 14, PVs 140+27.
2 Garras 125/110 dano 3d10+13,
Mordida 120/0 dano 3d10+12,
Cauda 120/90 dano 4d6+16,
2 Asas 80/0 dano 3d10+12.
Arma-de-Sopro: 17d6+10, 10x ao dia.
Proteção à Magia 3D.

Invulnerável a fogo e todas as Magias do Caminho Fogo.

Pode detectar a localização de objetos determinados. Pode usar O Canto da Sereia (3x dia) sem gastar Pontos de Magia. Pode detectar qualquer criatura ou objeto, esteja onde estiver.

Com um simples olhar, Sckhar pode lançar uma das seguintes Magias, sem gastar Pontos de Magia: Sono, Pânico ou O Canto da Sereia. As Magias funcionam como se Sckhar tivesse o Focus mínimo para lançá-las. A habilidade pode ser usada apenas duas vezes por dia.

Perícias Principais: Artes (Atuação 80%), Avaliação de Objetos 90%, Ciências (História 80%, Religião 90%), Esportes (Salto 90%), Etiqueta 95%, Idiomas (Dracônico 95%, Valkar 90%, Élfico 90%), Manipulação (Empatia 80%, Impressionar 90%, Intimidação 90%, Liderança 75%), Negociação (Barganha 80%, Burocracia 90%).

Aprimoramentos: Berserker, Pontos Heróicos 3, Reputação, Status 2, Código de Honra (nunca se permitir ser capturado ou aceitar a derrota).

Pontos de Magia: 45.

Criar 5, Entender 4, Controlar 5, Fogo 4, Humanos 4, Trevas 3, Animais 4, Plantas 4, Demônios 3, Espíritos 3, Metamagia 3.

Clérigos de Sckhar

Sckhar é uma divindade menor que representa o fogo. Ele tem alguns devotos em seu reino e em outros pontos de Arton.

Poderes Concedidos: clérigos de Sckhar podem conjurar a Magia Bola de Fogo uma vez por dia sem consumir Pontos de Magia. A Magia funciona como se o usuário tivesse Criar Fogo 3.

Obrigações e Restrições: jurar fidelidade total e absoluta ao Rei dos Dragões Vermelhos e para com o reino de Sckharshantallas.

Zadbblein
Rainha dos Dragões Verdes

Antigamente o rei dos dragões verdes era Heart. Segundo os boatos, Heart teria sido a primeira vítima do Paladino quando este chegou à Arton. Com sua morte, Zadbblein tornou-se a Rainha dos Dragões Verdes. Zadbblein é irmã de Heart, nascida do mesmo ovo.

Zadbblein vive nas florestas de Greenaria. Adora a natureza, e é conhecida por alguns como uma falsa druida.

CON 60, FR 60, DEX 28, AGI 32,
INT 26, WILL 26, CAR 24, PER 30.
#Ataques [6 ou sopro], IP 12, PVs 100+18.
2 Garras 110/100 dano 3d10+15,
Mordida 110/0 dano 4d6+9,
Cauda 100/40 dano 3d10+15,
2 Asas 55/0 dano 4d6+9.
Arma-de-Sopro: 14d6+7, 11x ao dia.
Proteção à Magia 3D.

Invulnerável a ácidos e venenos e todas as Magias do Caminho Terra.

Pode respirar na água livremente. Pode usar O Canto da Sereia sem gastar Pontos de Magia (1x dia). Pode controlar plantas e vegetais de qualquer tipo. Pode usar Dominação Total (1x dia) sem gastar Pontos de Vida.

Se desejar, ela pode andar sem deixar nenhum rastro (desta forma os Testes de Rastrear tornam-se um Nível mais Difícil).

Pode usar qualquer Magia de druida mesmo sem ter Pontos de Fé (como Arma de Allihanna, Armadura de Allihanna e Paralisia).

Perícias Principais: Animais (Tratamento de Animais 90%, Treinamento de Animais 80%), Camuflagem 90%, Ciências (Botânica 100%, Herbalismo 95%), Furtividade 90%, Manipulação (Empatia 80%, Intimidação 85%), Rastreio 95%, Sobrevivência (florestas e selvas) 100%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Reputação, Status 2, Senso de Direção, Código de Honra (não lutar em áreas urbanas).

Pontos de Magia: 43.

Criar 4, Entender 4, Controlar 4, Terra 4, Humanos 3, Animais 4, Plantas 4, Ar 3, Fogo 2, Luz 2, Água 3, Metamagia 2.